
DOSYA OYUNLARIN ÖMRÜNÜ UZATAN MODLAR


YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ
Ekim 2018/10 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 132 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

HEPSİNİ İNCELEDİK!

FIFA 19
SHADOW of the TOMB RAIDER
NBA 2K19
FORZA HORIZON 4

Marvel's SPIDER-MAN

Dikkat! Radyoaktif sürprizler içerebilir!

Bunlar da var!

F1 2018 • **DESTINY 2** FORSAKEN • TRANSFERENCE • **STRANGE BRIGADE**
TWO POINT HOSPITAL • **SHADOWS** AWAKENING • **NOT TONIGHT** • CROSSCODE
DIVINITY ORIGINAL SIN 2 *DEFINITIVE ED.* • **THE MESSENGER** ve daha fazlası...





52

İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



36

DOSYA

OYUNLARIN ÖMRÜNÜ UZATAN MODLAR

Eski oyununu getirene yenisi sadece sıfır lira!


59


58

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







KAPAK

SPIDER-MAN

Marvel'ın yumruğu sinemadan sonra oyun dünyasına da mı inmeye başlıyor yoksa?





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUNLARIN TURFANDA MEVSİMİ

Tebrikler! Bu sayfaya ulaştığınıza göre Oyungezer kapağında beliriveren yeni minik bulmacanın sırrını çözdünüz, derginin fiyat artışına rağmen bu sayıyı edindiniz. Kazandığınız başarım puanlarınızı ilerleyen sayfalarda "ilgi çekici içerikler" cinsinden tahsil edebilirsiniz :)

Çok eğlenceli bir konu olmadığını biliyorum ama evet, dergiye zam yaptık. Neden diye sorduğunuzu sanmıyorum, bilakis geçen ay "neden yapmadınız?" diye soran mailler atmıştınız. O nedenle bir kez daha açıklamayacağım. Sadece diliyorum ki ekonomik gelişmeler yön değiştirir ve uzun bir süre daha bu tarz yazılarla açmak zorunda kalmayız dergiyi.

Oyunseverler için sabır testi gibi bir ay oldu Eylül. Aylardır, belki de yıllardır çıkacağı günü beklediğimiz oyunlar birer birer çıkarken üzerlerindeki fiyat etiketlerinin Meksika dalgası yapması planları altüst etti. Biz Oyungezer Online'da önemli oyunların çıkış haftasında mutlaka inceleme puanlarını derlediğimiz haberler yaparız normalde. Bu kez satış fiyatlarındaki değişim haberleri arasında inceleme notları falan kayboldu. Rakamlar her şeyin önüne geçti. Diğer yandan karamsarlığa gerek yok, bu süreci herkes kendi koşullarına göre, kendi çözümlerini üreterek atlatacak ve elbette bu sert rüzgar bir noktada durulacak. Bugün değilse bile, uygun bir indirim döneminde o şahane oyun alınacak ve yine keyfi çıkarıla çıkarıla oynanacak.

Ayın son gününe kadar önemli oyunlar tarafından sıkıştırıldık bu ay gerçekten de. Bir tek Spider-Man'le başlamıştık, derken Tomb Raider, sonra FIFA, hadi NBA, yetişir yahu diyerek Forza Horizon... Biraz daha zorlasak Assassin's Creed'i bile bu sayıya alacaktık.

Birbirinden dolu incelemelerin yanına eski gözdelerimizin halen çok oynanan modlarını yazdığımız bir dosyayı da ekleyince bir yıllık oyun süresi çıktı zaten. Daha da oyun çıkmasa da olur. Ha, pardon? Kovboylu bir oyun daha vardı değil mi çıkacak? Onu bir an unutmuşum :)

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Konsolda oyunların standart sürümleri 400 küsur lira olmuş, Telltale kapanıyormuş, Ciri siyahi oluyormuş… Allah'ım nasıl bir zamanda yaşıyoruz böyle!? Ortak dileğimiz: Steam'deki fiyatlar coşmasa bari.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: SABRİ ERKAN SABANCI

Kurlarla aranız nasıl?

Sincan'dan bütün Oyungezer ailesine selamlar…

Öncelikle lafı eğip bükmeden söyleyeyim, harikadan da öte kusursuz bir derginiz var. Keşke şu da olsa diyeceğim her türlü içerik, hem de yüksek kalitede derginizde mevcut. Söylediğim belki abartı gelebilir ama benim gibi bilgisayar ve internet imkânı olmayan bir oyun ve anime tutkunu için derginizin her sayfası altın değerinde (hem de günümüz altın kuruyla :)) Yani muhtemelen derginizin kadri kıymetini yüksek dereceden bilen az kişiden biriyim. Emeği geçen herkesi ayrı ayrı tebrik ederim. Sohbet tadında birkaç sorum olacak;

1. Hani böyle türünün en iyisi olmadığını bildiğiniz ama sizin için çok özel ve en iyilere tercih edeceğiniz yapıtlar olur ya... Mesela benim için Zaman Çarkı (okumaya vakit olmadı derseniz anlarım, böyle uzun bir seriyi ancak burada okuyabilirdim :)) Ya da RYO'lardan Divine Divinity ve devamı Ego Draconis. FPS'lerden N.O.L.F. I ve II ve de göz bebeğim Lale Savaşçıları. Sizin de böyle hissettiğiniz oyun, kitap vs. var mı?

2. Bir de tersini soracağım. Popüler olduğu halde sevemediğiniz, abartılı olduğunu düşündüğünüz, hatta nefret etmeye yaklaştıklarınız var mı? Yani benim Stephen King'in Dark Tower serisini okurken hissettiğim gibi.

3. Ömer senin uzmanlık alanına giriyor sanırım. 2011 ve sonrasında animeler için ciddi bir kalite düşüşü ve kendini tekrar etme başladı sanki. Acaba benim mi zevklerim değişti yoksa gerçekten öyle mi? Şöyle efsane animelere bakıyorum, hep 2010 ve öncesinden. Death Note, FMA, Elfen Lied, Lovely Complex, Basilisk, Kimi ni Todoke, Maid-sama, Toradora ve daha niceleri... Sonradan çıkan, bunlarla yarışabilir dediğin, özellikle romantik komedi tarzında animeler var mı önerebileceğin?



4. Dengeki Daisy diye bir manga vardı. Takip edeniniz var mı? Varsa herhangi bir anime uyarlaması haberi aldınız mı? Animesini en çok görmek istediğim mangadır da kendisi.

5. Bir devam sorusu da The Kingkiller Chronicles için. Son kitaptan yeni bir haber var mı? Ben bu seriye 2015 yılında, son kitap o sene çıkacak diye bir sürü haber dolaştığı için başladım. Neredeyse 2018 bitti ama kitaptan haber yok. Böyle bir yanılma/yanıltma olamaz.

6. Hani olmaz ya böyle fantastik bir dünyanın fantastik bir ülkesinde mesela 2 sene elinizden bilgisayar ve internet imkânı alındı ve sadece Oyungezer okuyabildiniz. Bilgisayara ilk kavuştuğunuzda vakit kaybetmeden başlayacağınız oyunlar (RYO, macera ve sıra tabanlı olanlar daha çok) ve animeler hangileri olurdu. Yani kısaca kaçırmamam gereken neleri kaçırdım :)

Son ve asıl sorum: Eski sayılardan birinde Türk yapımı bağımsız oyunlar dosyası yapmıştınız. Dosyayı okuyunca bu konuda bir hayli yol aldığımızı fark ettim. Yanlış hatırlamıyorsam 1997 yılında çıkmıştı Lale Savaşçıları oyunu; ya da o sene Level dergisi bir sayısında hediye vermişti. Oyun benim için tam anlamıyla bir başyapıttı. Defalarca bitirdim ve çıkınca tekrar oynamak da yapacaklarım arasında. Oynanışının verdiği zevkin yanı sıra oyunun hikâyesi, konsept,

karakterler, diyaloglar, espriler, hepsi harikaydı. Ve de en enteresan olanıysa oyunun başındaki demoda gençlerin top oynarken bir portaldan geçip de geldikleri İstanbul var ya... Yahu bu İstanbul günümüzün İstanbul'u hatta Türkiye'si değil mi? Bu kadar benzer bir hikâye olur mu? Yapımcıları siz tanırsınız muhtemelen, kâhin miydi bu arkadaşlar? Resmen Türk tipi Titanic vakası.

Neyse asıl sorum şu; remastered olayının yaygınlaştığı günümüzde bu oyunu yeniden yapmayı düşünen yok mu acaba? Ya da devamını çıkaracak olan? Zaten oyunun sonu da 2.'si gelecek şeklindeydi. Yani hikâye tamamlanmamıştı. Hiç bilgi, haber vs. yok mu? İnanın kodlama bilsem oturup ben yaparım devamını, o derece istiyorum. Kickstarter'la destek toplasalar elimden gelen yardımı yaparım vallahi. Yapımcıları tanıyorsanız lütfen iletin ya da isim-adres verin, çıkınca gidip ikna edeyim yapmaları için :)

Kusura bakmayın biraz uzun oldu ama malum, oyunlara hatta oyun muhabbetlerine bile hasret biri için normal gibi, mazur görün artık. Ayrıca Temmuz sayısındaki yazarlık duyurusunu gördüm. Dışarıda olsam kesin başvururdum ama kısmet değilmiş, inşallah çıkınca artık :)

Kendinize ve derginize çok iyi bakın. Ve bitirirken: "Verecek ışığı olmayan karanlığı sever" :) Görüşmek üzere... - Enes Kara

Selamlar Enes. Selam'a gelen maillerin herhalde %10'u 20'si falan hapishanelerden yazılıyor diye geçti aklımdan, sonra Selam OGZ'ye gelen mailler içinde senin adını arattım bulamadım, demek ki insan anca hapse düşünce yazıyor bize. Demek ki neymiş? Bir komplo kurup OGZ okurlarının hepsini hapse attırıyoruz ve Selam OGZ o günden sonra hiç mektup kıtlığı sorunu yaşamıyor, nasıl fikir :) Güzel sözler için teşekkürler ama kusursuz olmakla alakamız yok tabii, ne bileyim Emre S. Fallen Kingdom'ı gömmüş bu ay Bluray kısmında, kocaman bir kusur bence, mis gibi filmdi valla :)

1. Hayır yok! Ben ne seviyorsam o en iyisidir, aksini söyleyen bir şeyden anlamıyordur nokta konu kilit! :) Genelde genel zevklerle paralelimdir, çoğunluğun sevdiğini severim ben de ama var tabii dediğin gibi durumlar da. Geçen ay muhabbetini çevirdiğim Trespasser'ın adını anayım bir kez daha hazır sen eski oyunlardan girmişken. KoF 98'in de ismi geçsin burada. Modern dövüş oyunları kadar komplike değil ama asla çok basit de değil, müthiş dengeli, tam ayarında bir dövüş oyunudur. Biraz daha yeni olanlardan Evolve'u çok sevmiştim ben. Hoş oyun zaten güzeldi de fiyatıyla, pahalı ek içerikleriyle falan kendi kendini öldürdü. Wreckfest geldi sonra aklıma, o da bir Forza Horizon falan olmasa da kırmalı dökmeli arcade yarışı tarzında şahane bir oyundur.

Oyunlar dışına çıkarsak... Animelerden Tsukihime, Kakegurui, Saki, Gundam Wing, Love Hina; filmlerden Blues Brothers 2000, Assassin's Creed, Thor: Dark World, Rocky 5, genel kitleden daha çok sevdiklerimden ilk aklıma gelenler. Ha bir de Star Wars'un prequel üçlemesi favorimdir (Evet ne var!?)

Var tabii ki, olmaz mı? Klasik JRYO'lardan daha çok mesela Ys serisini çok severim. Aksiyon RYO olarak özellikle acayip eğlenceli bir seri, müzikleri de muazzam. Call of Duty genel olarak tepki çeken bir seri olsa da orada da mesela çoğunluğun nefret ettiği gelecek temalı oyunlarını sevmiştim, özellikle Advanced Warfare'i. Yine bu nesilde tepki çeken bir yarış oyunu olan Driveclub'ı da bayağı oynamış ve sevmiştim, bence tek hatası "Forza'yı öldürmeye geliyor!" nidalarıyla gelmesiydi. Kendi çapında bir şey olup çıkışında da düzgün çalışsaydı Evolution Studios hâlâ ayakta olurdu. - Sabri

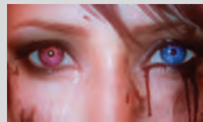
2. Tabii ki var onlardan da. Mesela ilk Half-Life'ı severek oynamış, ikincisini "güzel ama neyse yeter" deyip yarıda bırakmış biri olarak serinin bu derece el üstünde tutulmasını anlayamamışımdır. Elbette güzel oyun, saygım büyük ancak nice stüdyo nice güzel oyun geliştirirken en çok beklenen oyun listelerinde hâlâ Half-Life 3'ü görmek seriden nefret ettirecek beni neredeyse. İyi oyunlar yapmak için o kadar uğraşıp didinen öteki yapımcıların yerine koysana bir kendini. Pikseli bile olmayan bir oyun senin yıllarca her şeyini verdiğin oyundan daha çok isteniyor. Sinir bozucu. Oyunlardan 1-2 şey daha sayayım: RDR, Uncharted 4, FF12, yeni God of War bana kalırsa hak ettiklerinden birazcık daha fazla övgü alan oyunlar (ve bu söylediklerime sinir olan okurların dergiyi bırakması sonucu Oyungezer batar).

Aha, yine benim de dolu olduğum bir muhabbet! Ben oyunlarda özellikle oynanışı ön planda tutan biriyimdir, dolayısıyla çok fazla senaryosu, karakterleri övülen oyunu yarım bırakmışlığım oldu. RDR bunlardan biri mesela, şu an geriye uyumluluk sağ olsun tekrar oynuyorum ama milletin neyi bu kadar yüceltiğini hâlâ anlayamadım. Ya da ne bileyim, bir-iki Playstation özel oyunu da öyle hissettirdi bana ilk oynayışlarımda, özellikle Horizon: Zero Dawn. Bir tane daha oyun var ama onun adını anarsam büyük ihtimalle dergiden kovulup üstüne bir de linç yerim, o yüzden susuyorum :) - S



Oyun dünyası geniş bir yer, her yaşa uygun her tür oyun bir yerlerde mutlaka vardır.

Videolarda Bu Ay



→ Square Enix için CGI videolar yapan Visual Works stüdyosu yeni bir teknoloji demosu yayınladı. İzlemeye doyamazsınız: ***tinyurl.com/ogz-132-visual***



→Yunus dostlarımızı tanıyalım: ***tinyurl.com/ogz-132-yunus***



→ Anime seviyorsanız ikinci sezonu başlamış Youtube dizisi Anime Crimes Division'ı kesin ama kesin izlemelisiniz: ***tinyurl.com/ogz-132-acd***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

3. Şöyle ki; 2010 sonrasında daha fazla kaliteli seri çıkmaya başladı aslında, 2010 öncesinden sadece efsaneler aklında kaldığı için öyle geliyor sana. Ama öte yandan 2010 sonrasında çıkan efsane seri sayısı da 2000'lere göre daha az. 2010 sonrasında kalite ortalaması yüksek ama en tepe noktalarda gezinen az seri var yani.

2010 sonrasından Fate/Zero, Madoka Magica, Steins;Gate, No Game No Life, Anohana, Erased, Haikyuu, March Comes in Like a Lion gibi muhteşem ötesi seriler sıralayabilirim mesela sana. Yalnız benim de en sevdiğim romantik komedi türünde 2010'lar biraz daha zayıf, o kesin. Komedi tarafı çok ağırlıkta olmayan Your Lie in April'i önereyim ama, harikadır. Bir de adını çok duyduğum, yakın zamanda kesin izleyeceğim My Teen Romantic Comedy SNAFU var, emin gibiyim güzel olduğuna. Mini anime Tsurezure Children'a bayılmıştım bir de.

Ha bu arada ikinci sorunda Elfen Lied'ın da adını anabilirdim :) Haddinden fazla duygu sömürüsü bir anime olduğunu düşünmüşümdür hep. Diğer saydıklarını ben de çok severim bu arada.

4. Okumadım ne yazık ki. Biraz bakındım internete de anime uyarlamasının lafı geçmiyor, üzgünüm.

5. Yazar Rothfuss 2017 sonunda verdiği bir röportajda "2018 imkânsız, 2019 belki" demiş, kısacası 2025'ten önce bekleme :) Bu arada uzun zamandır yapım aşamasında olan bir dizi uyarlamasının olduğunu da hatırlatayım.

6. Hmm, son iki senede çıkan **animelerden favorilerim Scum's Wish, ReLife, My Hero Academia, Asobi Asobase, March Comes in Like a Lion, Drifters, Tsurezure Children. Oyunlardansa Persona 5, Divinity: Original Sin 2, Pillars of Eternity 2, Unavowed, XCOM 2, Phantom Doctrine sanırım en aradığın gibi olanlar.**

Lale Savaşçıları için söylediklerinin bir kulağımdan girip ötekinden çıktığını mahcup bir şekilde itiraf edeyim. Zamanında oynayan arkadaşlarım vardı ama hiç ilgilenip denemedim bile. Bu ay bir yapımcılara ulaşmayı deneyelim bakalım ama yerinde olsam devam oyunu veya yeniden yapım için çok da umutlanmazdım.

Ben de bitirirken sana Pentagram'dan Dark is the Sunlight'ı göndereyim o zaman :) Allah kurtarsın diyorum, kendine iyi bakasın.

2010'lar animelerinin ortalama kalitesi çok yüksek, buna rağmen efsane seri sayısı o kadar fazla değil.



Hohoho

Selam OGZ vatandaşları ve dergi çalışanları sizlere birkaç soru sormak istiyorum. Ve geçen dergide yanıtınızda aldığım "animelerdeki gibi güzel liselere yerleşesin" dileğinizi birileri duymuş olacak ki hayallerimin lisesinde bulunuyorum artık. Neyse sorularıma geçiyorum.

1. Önümüzde Steam indirimleri var malum, böyle güzel ekşınlı falan, en kötü az gerilimli hikâye oyunu var mı önereceğiniz?

2. Bir de malum dolar kuru falan derken toplama PC alma hayalim yalan oldu. Eski dostumla bakışır vaziyette kaldım. Neyse bana böyle çizgi dizi olur (anime hariç), Marvel dizisi olur, bir şey önerebilir misiniz?

Şimdiden teşekkürler. Seviliyorsunuz OGZ ailem.
- Aykut Kaya

Selamlar Aykut, daha yılbaşına çok var, Noel Baba triplerine gerek yoktu ama sen bilirsin :) Hayırlı olsun yeni okulun, sevindim güzel bir yere girdiğine.

1. Hmm, yaşın tutsaydı Metro'ları, Tomb Raider'ları, Doom'u önerebilirdim ama 16+ yaş sınırına sahip şahane başka bir önerim var sana: Castlevania: Lords of Shadow. Devam oyununu o kadar da beğenmemiştim ama ilk oyun cidden harikaydı. Daha az karanlık olaraktan DMC serisine de göz atabilirsin elbette. HD Collection indirime girerse kaçırma.

Şu sıralar tekrar metroidvania'lara sarmış biri olarak indirimde kaçırmaman gereken iki oyun önerebiliyorum ekşınlı: Hollow Knight ve Dead Cells. PC'de oyun oynamaya alışamamış bir adam olarak Hollow Knight'ı daha dün Xbox One'a çıkışıyla aldım ve önüme gelene öneriyorum. Sana da önereyim bari. - S

2. Sorma Aykut, aynı şey benim için de geçerli. Rise of the Tomb Raider'ı en düşük ayarlarda çalıştırdı makinem, en son onu oynadım. Sonrası beni de aştı artık, yeni makine toplamak zaten hayal. Senin yaşındayken 1.000 liralık makine falan hayal gibi gelirdi, şimdi bugünün aynı oranda güçlü makinesi 10.000 lira falan, Türkiye'de hayallerinin parasal oranları değişmiyor yani büyüdükçe. Muhtemelen sen 30'larına geldiğinde o günün iyi sayılacak makineleri 50.000 lira falan olacak.

Çizgi dizi olarak Avatar'ı etrafımdaki neredeyse herkes övmüştür bana, daha izlemedim ama ben de sana dolaylı olarak önermiş olayım. Marvel dizilerinden favorim, zaman zaman temposu düşmüş olsa da genel kalitesini asla kaybetmeyen Agents of S.H.I.E.L.D.

Merhaba. Avatar: The Last Airbender'ı izliyorsunuz ikiniz de, sonra her sezonun özetini içeren bir e-posta bekliyorum :P Tadı damağınızda kalırsa (ki kalacak) The Legend of Korra'yı da izlersiniz ama aynı tadı vermiyor ya. İzlediğim kadarıyla Star

Wars: Rebels da fena değildi, bir ara onu baştan izlemem lazım benim de, yarım bırakmıştım… - S

Sen de seviliyorsun, görüşürüz tekrardan.

Stalker

Selam Ömer, Sabri ve OGZ ailesi,

Az mektup geldiği ve Ömer'in sitem ettiği aylar kendimi suçlu hissediyorum ama her ay mektup yazarsam da bir nevi "stalker" ya da sürekli mektup yazan "yapışkan okuyucu" gibi bir algıya sebep olur muyum diye düşünmeden edemiyorum :P Şaka bir yana her ay yazmak için bir sürü şey geliyor aklıma ama işte biraz üşengeçlik biraz da vakitsizlikten olmuyor.

1. Selam OGZ bölümünde hep böyle vazgeçilemeyen, sürekli oynanan, belli bir süre sonra tekrar dönülüp oynanan oyunlardan bahsediyorsunuz ya hiç anlayamıyorum. Ben galiba çok sıkılgan bir insanım. Çok sevdiğim, bitene kadar başından kalkamadığım oyunları bile tekrar oynayamıyorum. Oynasam da aynı heyecanı hissedemiyorum ve bitirmeden bırakıyorum. Bu diziler için de geçerli, çok sevsem bile uzun süre ara verince geri dönüp izleyemiyorum. Siz nasıl yapıyorsunuz da aynı heyecanı yakalıyorsunuz acaba? Sorun bende mi?

2. İkinci sorum biraz zor gibi. Ben ortaokulda İngilizce öğretmeniyim. Öğrencilerimle oynayabileceğim orantısız, gereksiz şiddet içermeyen ve onların da ilgisini çekecek oyunlar var mı önerebileceğiniz? Yani hem sıkıcı olmasın hem de zararlı içerik olmasın. Malum kaş yapayım derken göz çıkarmak istemiyorum :D Eşim öyle bir oyunun var olmadığını söylüyor.

Dergiyi henüz bitirmedim. Belki bitirince ikinci bir mail bile atabilirim :P Bol mektuplu, bol oyunlu aylar dilerim.

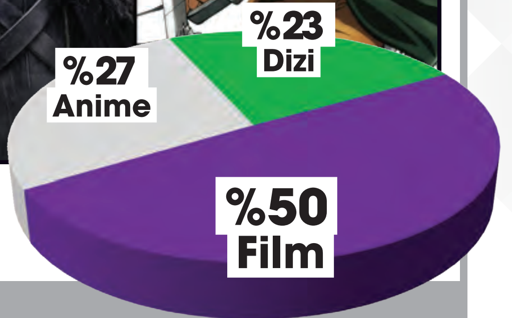
- Rüya Özcan

Selamlar Rüya, sen suçlu hissetmeyesin kendini, bu satırları okuduktan sonra "löheheh ne yazacam la" diyen okurlar suçlu hissetsin asıl :)

1. Seni eski sayılara göndermiş olacağım ama bu dediğin bir şeyleri tekrar tekrar tecrübe etme konusunda Mayıs 2016 sayısındaki Tek Parça köşemde bir şeyler karalamıştım, onu bir okumanı çok isterim. Özet olarak bir şeyleri "Acaba şimdi ne olacak?" şeklinde takip etmek güzel ancak sonraki tekrarlarda o sorudan bağımsız bir şekilde detaylara odaklanabili-

Anket





HANGİ FORMATI DAHA ÇOK SEVİYORSUNUZ?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

*Çizgi film. @Engin Can Avşar

Ayırt edemiyorum ama filmler her zaman daha sürükleyici gelmiştir. @Kemal Can Özdemir

Tam birileri çizgi film yazıp da beni deli etmeden yerimi alayım diyordum oldu mu şimdi bu güzel kardeşim? @Enes Soylu

Animede hayır olsa Japonlar yapmazdı. @Baha Köksal

Hepsinin ayrı ayrı hastasıyım, insan evlatları arasında seçim yapar mı yaa? @İlhan Özkan

→ BİR OYUNDAKİ BİR NPC'NİN AĞZINDAN, ŞAHİT OLDUĞU TUHAF BİR OLAYI TARİF EDEBİLİR MİSİNİZ?

Ulan üste nöbet tutuyorum, bir fiçuv fiçuv sesi geliyor ama ne anlamıyorum, sonra bi' gözüm karardı, artık ne olduysa oldu adamın teki geldi balona bağladı uçurdu beni. (MGS V) @Furkan Kalkan

Adamın birine Kont Turegor'a olan borcumu ödemesi için 4200 dinar vermiştim ortadan kayboldu şerefsiz. (Mount & Blade) @Oğuzhan Çalışkan

Mars'ta kafama göre takılırken uzaklardan pompalı sesi gelmeye başladı... (Doom) @Halil Yıldız

Köyümüze musallat olan korkunç hayaleti kesmek için bir beyefendi geldi, sonra evimizde ne var ne yok çaldı. (The Witcher) @Mert Çakır

Adam 250 tane hançer dövüp hepsini bana sattı. Başka işi yok mu bu adamın anlamıyorum. (Skyrim) @Toprak Baydıer

→ @OYUNGEZER: BİLİNCİNİ BİLGİSAYARA KOPYALAYIP GELİŞTİRME ŞANSIN OLSA BEDENİNLE VEDALAŞIR MISIN? (KARANLIK SORU KUŞAĞI)

Ne yapayım sonra o gelişmiş bilinçle? Bakkala bile gidemiycen diyorsun... @pebblesinmymind



Bakkala gitmicem ama Azeroth'ta koşturucam be ya! (gelişmiş beyin anlayışı) @gizemsedef



E bu adana yiyemeyeceğimiz anlamına geliyor sanki. İstemez. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Ve RDR'nin abartıldığı kadar güzel olmadığını iddia eden iki OGZ yazarı katran ve tüy ile bulanmış şekilde bulunur.

yor ve farklı bir keyif alabiliyor insan. Ama bunun da ötesinde insanın evet çok şey deneyimleyerek kendine bir şey katmasının güzel olduğunu ancak çok şeye maruz kalmanın eseri özümseme derecesini düşürdüğünü ve de bir şeyleri tekrar tekrar deneyimleyerek özümsemesinin önemli olduğunu düşünüyorum. Ama tabii sıkılıyorsan da suçlu hissetmene gerek yok, insanlar farklı farklı :)

Ömer'e katılıyorum. Okuduğun bir kitabı tekrar okumak ya da izlediğin bir filmi tekrar izlemek gibi bir şey kesinlikle. Özellikle senaryosu üstünde deli gibi çalışılmış oyunlarda o "foreshadowing"leri vs. fark edip "Vay be, nasıl fark edemedim ilk oynayışımda bunun olacağını?" tribine girmek hoş oluyor. Ama son dönemde vakitsizlik yüzünden tekrar oynama olayının bana vakit kaybı gibi geldiği gerçeğini de kabul etmem lazım. Belki şu fiyat artışları sağ olsun yeni oyun alamayıp bunu yapmaya geri dönebilirim :D - S

2. Oyun dünyası koskoca bir okyanus yahu, öyle oyun olmaz olur mu :) Hemen Overcooked 2 diyeyim mesela, hem beraber hem karşılıklı oynamak için şahane bir seçenek. Bir diğer şahane seçenek de tabii ki efsane Worms serisinin son oyunu Worms W.M.D. Kavga çıkarsa benden bilme ama :) Ortamlarda bir ihtimal Switch ve 4 joycon varsa Mario Odyssey ve Mario Kart var tabii ki ayrıca bir de.

Düşününce aklıma bir-iki oyun geliyor ama öğrencilerin ne kadar ilgisini çeker bilemiyorum, o yaşlarda genellikle vurdulu kırdılı şeyler özellikle erkeklerin ilgisini daha çok çekiyor. Slime Rancher'ı ben bayağı eğlenerek oynamıştım mesela. Portal serisi ya da World of Goo gibi bulmaca oyunlarını önerebilirim. Fez gibi platform oyunları da güzel bir alternatif olabilir. Bir de Scribblenauts gibi tamamen yaratıcılığa dayalı güzel bir seri var tabii. Ama işte sıkıntı o yaşlarda çocukların ilgisini çekme ihtimali çok düşük olabiliyor bunların. Değerini yaş biraz ilerledikçe fark edebiliyor insan :) -Sabri

Senin gibiler sayesinde çok değil ama yeteri sayıda mektup geldi bu ay, teşekkürler. Bir sonraki sayıya kader kısmet artık.

Блин

Merhaba OGZ, umarım iyisinizdir. Bazı sorularım olacak.

1. Sizce en iyi waifu kimdir ve neden? (Ben Mononoke ve Nausicaä arasında kaldım)

2. Bende bir tane korsan film CD'si vardı, bu CD'den bir parça kopmasına rağmen çalışmaya devam etti, sizce bu nasıl mümkün olabilir?

3. Studio Ghibli'nin yaptığı The Cat Returns diye bir anime izledim ve bu animenin 6-10 yaş grubu için yapıldığına inanmıyorum. Ben 16 yaşındayım ama izlerken çok eğlenmiştim.

Saçmalamam bu kadar. Biterken çalıyordu: Steklovata - Novi God *- Göktay Kan*

Sana da merhabalar Göktay, başlıkta yazdığını Google'a yapıştırdım krep çıktı. Bildiğin yumurtayla falan yapılan şey. Ne demek istiyorsun?!

1. Uuu eskilere gitmişsin. Eskilere gitmek sorun değilse Orange Road'dan Ayukawa diyeceğim ben de. Âşık olmamak elde değil. Gönlümde ayrı ayrı odaları olan birkaç kişi daha sayayım: Haruhi'den Yuki, School Rumble'dan Sawachika, Monogatari'lerden Senjougahara, K-On'dan Mio, Naruto'dan Hinata.

Animelere pek yakın değilim ama oyundan gidebiliyor muyuz? Gidebiliyorsak Persona 3'ten Fuuka demek istiyorum da çünkü. Olur mu o? - S

2. Tuhaf ama olabilir bir şey. CD'lere veriler en içten en dışa doğru yazılır. Yani 700 megabyte falan oluyor bir CD'nin boyutu, eğer içindeki şey mesela 500 megabyte'sa ve CD'nin en dış kısmı kırıldıysa içindeki dosya hâlâ çalışabilir. CD'nin CD-Rom içindeki dönmesi dengesizleşecektir, o yüzden çalışmama ihtimali yüksek ama işte belli olmuyor o işler.

3. Belli yaş aralığı için olmaz yahu bir yapım. Yani ana hedef kitlesi belki küçük yaştakiler olabilir ancak bu onu yetişkinlerin de sevmeyeceği anlamına gelmez. Sadece The Cat Returns için değil, neredeyse bütün Ghibli filmleri için geçerli zaten bu dediğim. Şimdi otursam Totoro'yu ayıla bayıla izlerim yani. Bu arada Cat Returns aslında daha eski bir Ghibli filminin, Whisper of the Heart'ın yan filmi olarak düşünülmüş, izlemediysen onu da öneririm. En sevdiğim 2-3 Ghibli filminden biridir.

Bende de biterken Queen - My Melancholy Blues çalıyordu. Harikulade şarkıdır. *(Bende de Soundgarden - Non State Actor çalıyordu diye araya gireyim bari. - S)* **Görüşürüz, iyi bak kendine.**

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)

Mektup yazmaya değil de oyun açmaya elinizin gittiği anlarda kendinizi durdurmanız ve üç beş satır karalamanız dileğiyle sonlandırayım bu ayki Selam'ı. Kâğıt fabrikası açmayı düşüneniniz varsa siz özellikle yazın tabii :/



Gelecek Ayın Misafiri

CrossCode, Last Day of June gibi şirinlimsi hüzünlümsü oyunlardan artan vakitlerinde benimle Divinity, The Division, Borderlands 2 falan bitiren Merve Akman konuk gelecek ay. Ha bir de K-pop seveniniz çok, biliyorum. K-pop muhabbeti için de ideal insandır.



Xcube MASTER



Appstore



Google Play







Hayalet Gemi

Eser Güven
eser@oyungezer.com.tr

Pozitif olmayan bir dönüşüm öyküsü

Tam olarak ne zaman üreticiliği bırakıp tüketiciliğe geçiş yaptığımı hatırlamaya çalışıyorum. Evimize önce Atari 800XL, sonrasında Commodore 64 girdiğinde daha 4 yaşındaydım. Sene 1983. O zamanlar oyun oynamak harika bir şey, C64 zaten zamanının ötesinde bir makine. Ama benim hafta sonlarını iple çekmemin nedeni çok farklıydı.

O dönem Commodore dergisi vardı aylık, yanında da Program Döküm Eki verirdi. Bu ekin içinde çeşit çeşit programlar olurdu ve oturup bilgisayarda kendiniz yazardınız. İşte hafta sonları babam beni yanına alırdı ve birlikte o programları yazardık. "Hadi canım o yaşta" demeyin, ben 4 yaşında okumayı öğrenip 5 yaşında ilkokula başlamış biriyim :) Daha o yaşta program yazmak, o programların çalışmasına şahit olmak (ve çoğu zaman çalışmayınca da satır satır dolanıp nerede harf hatası yaptığımızı aramak) inanılmaz keyif aldığım bir aktiviteydi.

İlkokulun sonlarına doğru Amiga 500'e geçiş yaptık ve benim için resmen 'üretim' çağı başladı. Neredeyse her alana el attım o dönem. Deluxe Paint'te oturup saatlerce resim çiziyordum mesela, Bart ve Marge Simpson resmimi daha dün gibi hatırlıyorum. ProTracker diye müzik programı vardı, daha küçük yaştan metalci olduğum için orada metal şarkıları yazardım kendimce. Ön plana distorşınlı elektro gitar, arkaya davulla 4/4'lük ritm, bir de solo gitar. Öyle bir iki tane de değil, o dönem yazdığım onlarca şarkı vardır böyle saçma saçma. Sonra Amiga 1200'e geçtik ve yine programcılık damarım kabardı. Bol bol oyun da oynuyordum ama kafamda sürekli yazacak fikirler dönüp dururdu. Basit tahmin oyunları yazmakla başladım, çok dandik bir sabit grafikli, metin tabanlı macera oyunu bile yazmıştım o zamanlar.

> "İNSANIN ÜRETEBİLECEĞİNİ BİLİP BUNU YAPMAMASI GÜZEL BİR HİS DEĞİL."



Tatile genelde Karadeniz'e, büyük büyük dedemlerin yanına giderdik biz. Orada tabii bilgisayar yok, günümüz fındık ve çay toplayarak, nehirlere girerek falan geçiyor. Evde olduğumuz zamanlarda ne yapardım biliyor musunuz? Bursa'ya, evimize dönünce AMOS'ta yazacağım programı kâğıt üzerinde tasarlardım. Hiç unutmuyorum yazdığım rulet oyununu. 8 sayfa not çıkarmıştım, deneme şansı da olmadığı için çalışır mı, olur mu olmaz mı hiç bilmeden hem de. Eve dönünce bir heves yazdım o oyunu. Aldığım notların yarısında saçmalamıştım ama, düzeltene kadar bayağı uğraşmıştım. Ama yazdım o oyunu, ekranda dönen rulet şeklinde animasyonu bile vardı. Bana aitti o oyun, önemli olan yazabilmiş olmamdı. Diskete kaydettim, öylece kaldı.

Sonra Imagine günlerim başladı. Deli gibi 3D render yapıyordum. 060 işlemcili Amiga 1200'de bile bazı render'lar için gece açık bırakırdım bilgisayarı, sabah uyanınca gördüm anca tasarladığım sahne nasıl olmuş. Hâlâ daha Aminet'te bir sürü 3D çizimim duruyor olmalı, Axe deodorant kutularını çizmiştim mesela hiç unutmam.

Lise sona doğru ülkede Amiga dergisi kalmamış, hepsi bir şekilde kapanmıştı. Boşluğu dolduralım dedik, kardeşimle oturup iki kişi Amiga Show dergisi yaptık. Baştan sona Amiga kullanarak, PageStream programıyla hazırlamıştık dergiyi. Deneme yanılma yoluyla dizgi işlerini falan da öğrendik, bir şeyler üretmeyi seviyorduk çünkü. İki sayıcık çıktı dergimiz. Sonra daha da gaza geldik, bu sefer dönemin sıkı Amigacılarıyla irtibat kurduk, Survivor Amiga dergisini çıkarttık. Yine tüm sayfaları tek tek Amiga'da hazırladım o dönem. Bu iki dergi de kült olmayı başardı (dinozorlar hatırlar), hâlâ daha orijinal baskıları elimde durur.

Belki buraya kadar okuyup bana kızdın sevgili okur, "ne övdü kendini" dedin ama aslında durum hiç öyle değil. Kendimi değil, küçüklüğümü övdüm. Üretkenliğimi, meraklılığımı, kendimi geliştirmek için farklı farklı şeylere el atışımı. Üniversiteye başlamam ve PC'ye geçiş yapmamın ardından tüm bunlar geride kaldı maalesef. Üreten değil, tüketen biri oldum; oyun oynamaya devam ettim ama yıllar içinde PC'de imkânlar iyice geliştiğinde dahi ne bir 3D çizim yaptım, ne müzikle uğraştım. Halbuki üretken olmak o kadar önemli bir şey ki. Eğer senin de böyle farklı şeylere ilgin varsa o üretkenliği hiç kaybetme, olur mu? Üzerinden 20 yıl geçtikten sonra buruk biçimde "hey gidi günler" demek inan bana pek güzel olmuyor.



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Bir devrim filmi olarak Wall-E

Eminim ki şu konuda hemfikiriz: Eskisi kadar sık mesaj kaygısı taşıyan filmler yapılmıyor. Lakin yakın dönem animasyon filmleri The Lego Movie ve Wall-E bana günümüz sineması hakkında şu soruyu sordurttu: Artık vizyon filmleri çocuklara, animasyonlarsa yetişkinlere mi yapılıyor? Zira bu iki film öylesine metaforlara, öylesine alt metinlere sahip ki bunlar çocukların anlamasının imkânsız olduğu konular. Bu filmlerden The Lego Movie gerek mizah tonu, gerekse ele almaya çalıştığı konular açısından kuşku götürmez şekilde bir yetişkin animasyonu. Gelgelelim Wall-E görüntü olarak daha çok küçüklere hitap eden bir animasyon şeklinde paketlense de işin gerçek yüzü farklı olabilir mi?

Filmimiz küçük sevimli robot Wall-E'nin terk edilmiş ve mahvolmuş dünyamızda tek başına metal kutuları topladığı ve küçük küpler haline getirdiği sahneyle açılıyor. Böylesi kendi başına hareket edebilen ve gelişmiş bir robotun yalnızlığının teknoloji ilerledikçe beklenenin tam aksine her geçen gün yalnızlaşan insanı temsil ettiği söylenebilir mi? Bence mümkün. Aynı şekilde Wall-E'nin ezdiği metal çöplerden gökdelenler yapması, hatta diğer türlü bakarsak gökdelenlerin aslında çöplerden yapılıyor olması ve Wall-E'nin kendine bu gökdelenlerden bir dünya kurmuş olması insanlık olarak gittiğimiz yönü gösteriyor olabilir mi?

> “TOPLANIN! KÜÇÜK TENEKE DOSTUMUZUN SÖYLEYECEKLERİ VAR.”

Filmin ağır mesajlarıysa insanların yerleştiği uzay gemisi ve kurdukları düzene geçince ortaya çıkmaya başlıyor. Yeni düzende bütün insanlar sürekli yatış halinde, obez, teknoloji yüzünden neredeyse işlevsiz ve bütün işlerini halleden robotlar gibi sadece yerdeki çizgileri takip edebiliyorlar. Keza insanların kıyafetlerine, yediklerine içtiklerine, hatta gittikleri yerlere bile karar veren oldukça otoriter bir düzen bu. Çizgi takip etme mekanizmaları bozulan ve çizgiyi takip etmeyen robotların sistem tarafından derhal hurdaya ayrılması da “düzene karşı gelen insan” modeli için gerçekten harika bir metafor mesela. Asi ya da farklı insanın yalnızlığı, dışlanmışlığı, başkalaştırılması açısından gören gözler için inanılmaz eleştiriler bunlar.

Gelgelelim filmin en vurucu, en cüretkâr mesajları final kısmında vuku buluyor. İnsanlar dünyanın kurtarılamayacağı fikrinin aslında koca bir yalandan ibaret olduğunu öğreniyorlar ve yeni bir dünya kurmak için gezegenimize geri dönmeye karar veriyorlar. Bu esnada dünyadaki tek canlı yaşam belirtisi olan küçük bitkiyi Holo-Detector platformuna koymaya çalışan Wall-E, insanların dünyaya dönmesine engel olmaya çalışan sistem tarafından hem vuruluyor hem de platformun altında ezilerek mahvoluyor. Wall-E'nin hiç durmadan bir hiç için çalışan yönünü ele alırsak işçi sınıfını da temsil ettiğini kolayca düşünebiliriz. O zaman bu vurulma ve ezilme sahnesinin en basit tabiriyle “sistemin çarkları arasında sıkışan işçi” kavramını da temsil ettiğini düşünebilir miyiz? Bence evet, hem de fazlasıyla.

Nihayetinde Wall-E'nin üstün çabaları sonucu insanlar yüzüstü bıraktıkları dünyaya geri dönüyorlar. Peki bu yeni dünya nasıl mı kurulacak? Tabii ki öncelikle uzun süredir oturan insanların koltuklarından ayağa kalkmasıyla. Filmin bu epik sahnesi özellikle yakın zamanda artan “klavye başında memleketi ve dünyayı kurtarmak” akımına verilebilecek en net cevap, daha argo tabiriyle de kapak olsa gerek. Özetle film diyor ki, kurtuluş da, çözüm de burada, dünyamızda. Yaşadığınız sıkıntılar, baskılar ne olursa olsun dünyanızı (yani memleketinizi) terk etmeyin. Tek ihtiyacımız olan sadece ayağa kalkmak. Her şeyi otomatik hale getirip işçiyi bitirmiş bir sistem ve ona karşı ilk adımlarını ayağa kalkarak atan insanlar. Devrimci mesaj? Ben de öyle düşünmüştüm.

Sözün özü, tıpkı temelinde halk-polis-devlet ilişkisini ele alan The Lego Movie gibi özünde çocuklar için, anlayanaysa pek çok filmden çok daha fazla ciddi, hatta yer yer sert mesajlar taşıyan bir animasyon Wall-E. Belki de yapımcıları sadece basit bir animasyon görüntüsü altına saklamak istediler cesur fikirlerini. Daha önce izlediyseniz de bir de bu gözle değerlendirin derim. Metal yumruklar havaya!





TOKYO GAME SHOW 2018

1–2 yıldır "Japon oyun dünyası geçiş aşamasında, iyi oyunlar gelecek" diyordum ve dediğim oldu! Geçen yılın az konuşulan etkinliğinden sonra TGS neden oyun dünyasının en büyük üç fuarından biri olduğunu resmen ispatladı!

ÖMER AKDAĞ


PROJECT JUDGE


GOD EATER 3

Katana, tabanca, motosiklet, anahtarlık... Her şey silah olabilir!


SAMURAI SHODOWN

KINGDOM HEARTS III

KH3'ün Xehanort hikâyesinin sonu olacağı ancak bunun serinin sonu anlamına gelmediği söyleniyordu ve Tetsuya Nomura'nın seriyi devam ettirmek istediğini dile getirmesi de seriye veda etmeyeceğimizi kesinleştirdi gibi bir şey. Hoş bu kadar uzun zaman ve bir sürü mini oyuna yayılmış bir serinin bundan sonra yeni oyuncuları çekip popülerliğini koruyabileceğine dair şüphelerim var ama neyse. Hele bir 3'ü oynayabilelim biz de… Big Hero 6 dünyasının duyurulmasının yanı sıra başta Toy Story ve Frozen dünyalarından olmak üzere bir sürü oynanış paylaşıldı, Toy Story'nin KH kafasına özellikle yakıştığını düşünüyorum zaten. Onun dışında birkaç ufak tefek ilginç bilgi daha var, sıralayıveriyorum: Gummi Ship bölümleri üzerinde 20-30 kişi çalışıyormuş, farklı Gummi oyun modları olacakmış. Hatta oyunda 20'den fazla mini oyun varmış. Diğer KH'lerdeki gibi bunda da gizli bir sahne olacakmış. Toplamda 10'dan fazla dünya varmış. Online elementlerin olması düşünülüyormuş ancak bunun üzerinde ana hikâye bittikten sonra çalışacaklarmış. Keyblade kullandığımız mini, ücretsiz bir yan VR oyunu da üzerinde çalışılanlardan. Japonya için bir KH3 PS4 sürümü de duyurulanlardan. Ayrıca Aqua'yla dövüşüyormuşuz! Kısa da olsa görüntüsü bile var dövüşün. ■ ÖMER


KINGDOM HEARTS III

DEATH STRANDING

Beklediğimizden daha azını gördük Death Stranding hakkında ve tabii ki yine pek bir şey anlamadık. Yeni bir karakterle tanıştık, Troy Baker'ın hayat verdiği "altın maskeli adam"la. Dünyadaki o gölgemsi varlıkları manipüle edip ihtişamlı bir boss çağırdı. Artık bir dahaki fragmana bir de savaş görürüz diye tahmin ediyorum. Ha bir de fragmandaki paket rolündeki kadının (kargoculuk simülatörü ya oyun bir nevi) Stefanie Joosten (Quiet) olduğu kesin gibi.

Altın maskeli adam dışında, videosu olmasa da çok önemli bir karakter daha hafiften tanıtıldı. Tommie Earl Jenkins'in canlandırdığı, ismi henüz açıklanmayan bu kurukafa maskeli dostumuz, başkarakterimiz Sam'in patronuymuş ve oyunda Sam'den sonra en fazla diyaloğa sahip karaktermiş. ■ ÖMER



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

FromSoftware'in yine bir şaheserle karşımıza çıkacağına yavaş yavaş ikna oluyor, Souls'lara benzer ama bir yandan da hem gizliliğe verdiği ağırlıkla hem de kılıç dövüşlerindeki ilginç mekaniklerle sahip olduğu çok farklı oynanışa gitgide daha çok ısınıyorum. Gard kırmaya yönelik taktiksel dövüşler, asla sıkmayacağını düşündüğüm kılıç çarpışma sesleri, i-na-nıl-maz boss tasarımları ve bu boss'larla dövüşlerin her zaman karakterimiz Sekiro'nun ayakları yere basarken gerçekleşmemesi… "Karakter hareket ederken ayağı toprağa basmıyor gibi" şeklinde eleştiriler var, biraz katılır gibiyim ama çok da önemli değil. ■ ÖMER

LEFT ALIVE

İlk duyurulduğunda Front Mission evreninde geçmesinden dolayı epey ilgimi çekmişti Left Alive, lakin siper temelli bir aksiyon oyunu olduğunu duyunca da biraz düşmüştüm açıkçası. Sonra tasarımları MGS serisinden Yoji Shinkawa'nın yaptığını öğrenince yeniden yükseldim ve son TGS oynanış videoları da beni ortada bir yerlerde bıraktı diyelim. Zira siper mekanikleri yeterince farklı taktik içerse de Wanzer (oyundaki savaş robotları) kullanılan kısımların biraz daha cilalanması gerektiği açık. Aralarda sivilleri kurtarmak adına vereceğimiz zor kararlar da olacakmış derler. Hikâyenin nasıl çıkacağı oyunun da kaderini belirleyecek bana göre. ■ EREN E.

GOD EATER 3

Bir Monster Hunter klonu olmanın ötesine geçip kendi takipçi kitlesini edinmiş God Eater serisinin yeni oyunu ilk kez mobil öncelikli değil de büyük konsollara çıkıyor, bu TGS'de gösterilen uzun uzun oynanış videolarında da bunun faydalarını hem görsel yönden hem de önceki oyunların en iyi mekaniklerini derlemiş olmasından görebiliyoruz. ■ ÖMER

PROJECT JUDGE

Yakın zamanda nihayet Batı'yı da etkisi altına alan Yakuza kasırgası hız kesecek gibi durmazken Sega yeni bombası Project Judge'ı duyurdu. Bu sefer eski avukat yeni özel dedektif Takayuki Yagami'nin maceralarına odaklanıp bir seri cinayet vakasını çözmeye çalışacağız. Oyunda kılık değiştirme, drone'la gizli fotoğraf çekme, sokaklarda adam takip etme, sorgu ve iz sürme mekanikleri ve tabii ki eşşek sudan gelinceye adam dövme işleriyle uğraşıyor olacağız. Doğru açılardan yakaladığımız fotoğraflar dosyamıza daha sağlam deliller olarak girecek ve elimizi güçlendirecek. Yani bir bakıma Ace Attorney ve Yakuza karışımı diyebiliriz oyun için. Boş zamanlarımızda yapabileceğimiz türlü çeşit aktivite ve sağlam oyunculardan kurulu kadrosu da oyunun hiç boş çıkmayacağının sinyallerini veriyor şimdiden. ■ EREN E.

DEVIL MAY CRY V

Her ne kadar Dante telefonu normal açtığı için hayal kırıklığına uğramış olsam da TGS'de gösterilen DMC videoları feci gaz vermeyi yine başardı. Kılıçlarla tabancaların saldırılarını, oradan da motosiklet saldırılarını birbirine bağlayan Dante kime gaz vermez ki zaten? Ki TGS sonrasında da Capcom milletin Dante'yi ne kadar özlediğinin farkına varmış olacak, sürüsüyle oynanış videosu yayınladı (ben de ardından gaza gelip DMC 4'e başladım). Lady ve Trish'i bu pırıl pırıl görsellikle görmenin tadıysa paha biçilemez bu arada.

Ha bir de oyunun kapağında da olan, üçüncü oynanabilir karakterimiz V'yi kısaca gördük. "Gizemli ve tuhaf bir iblis avcısı" diye tanımlanıyor, bastonla ayakta durabiliyor, tipi Kylo Ren'e benziyor. V harfi direkt Vergil'i çağrıştırmış olabilir ama o değil bariz bir şekilde. Yine de aralarında bir bağlantı olduğunu söyleyen teoriler de mevcut. ■ ÖMER



LEFT ALIVE



DEVIL MAY CRY V



CATHERINE: FULL BODY


KINGDOM HEARTS III


DEATH STRANDING


RESIDENT EVIL 2 (REMAKE)

Yeni oyunlar kadar yeniden yapımlar ve elden geçmiş versiyonlar da boldu fuarda.

CATHERINE: FULL BODY

Full Body'nin sıradan bir Catherine HD olmadığını biliyorduk. Özellikle de üçüncü bir Qatherine'in eklenmesi oyunu bambaşka bir hale sokacak belli ki. Onun dışında da çok ekleme var, bazılarını gördük ve duyduk TGS'de. Vincent ve Katherine'in gençliklerine döndüğümüz flashback'ler bunlardan biri mesela. C ve K için yeni sonlar da olacakmış ayrıca. Hepsi bir yana, bu adamlar klas menü tasarlamayı biliyor. Ha bir de açılış videosu paylaşıldı, anında havaya sokuyor insanı. ■ ÖMER

SAMURAI SHODOWN

Fuarın en ses getiren duyurularından biri de Samurai Shodown'du (Japonya'daki adı Samurai Spirits). Atari salonu zamanlarının efsane serisinden 10 yıldır ses çıkmıyordu ki 2000'den sonra çıkanlar da pek bir şeye benzemiyordu. Görseli 3 oynanışı 2 boyutlu oyunun duyuru videosu kısaydı ama efsanenin dirileceğine pek kimsenin şüphesi yok gibi, gördüğümüz az şey bile ikna ediciydi yeterince. ■ ÖMER

PROJECT AWAKENING

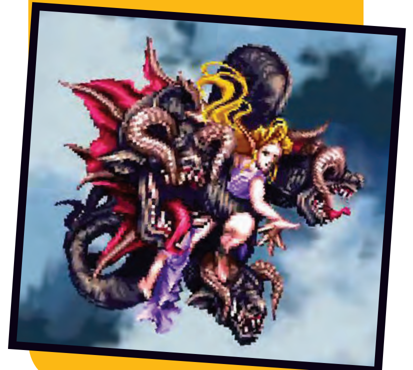
En çok mobil seri Granblue Fantasy'le bilinen Cygames birkaç yıldır diğer platformlar için de oyun geliştirmeye başladı, yeni duyurdukları Project Awakening de ilk büyük çaplı oyunları. İlk oynanış görüntülerinden güzel bir Monster Hunter klonu olacakmış gibi duruyor ama fragmanın sonundaki devler oyunun farklı bir yöne kayabileceğine işaret de olabilir. ■ ÖMER

RESIDENT EVIL 2 (REMAKE)

Capcom ne iyi etti şu RE2'yi yeniden yaparak değil mi? Son çıkan fragman aksiyondan çok hikâyenin ana karakterlerine odaklandı ve bizi ayrı ayrı Leon ve Claire'in yolculuklarında karşılarına çıkanlarla tanıştırdı. Her şeyin 1998'den aklımda nasıl kaldıysa halen aynı korkunçlukta olduğunu görmek gerçekten güzeldi. William Birkin'in deforme vücudu, Ada Wong ve zombi köpekler tam olması gerektiği gibi gelecekler önümüze. Çıkışına yaklaşık 4 ay kala RE2 hem eski hayranların ağzına kaşıkla bal boca etmeyi hem de bu klasiği zamanında tadamamış nice gencin kabuslarına konuk olmayı başaracak gibi duruyor. ■ EREN E.

BUNLAR DA VARDI!

- BlazBlue: Central Fiction - Special Edition
- Caravan Stories
- Dead or Alive 6
- Deemo Reborn
- Déraciné
- Disaster Report 4 Plus: Summer Memories
- Dogfighter: World War 2
- Earth Defense Force 5
- Final Fantasy XV x Terra Wars, Tomb Raider, DJ Nobunaga
- Final Fantasy: Crystal Chronicles Remastered
- Gungrave G.O.R.E.
- Jump Force
- Kill La Kill: The Game
- Knives Out
- Langrisser I & II Remake
- N1RV Ann-A
- One Piece: World Seeker
- Onechanbara Origin
- Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
- Project Prelude Rune
- Resonance of Faith HD
- Romancing SaGa 3 Remaster
- Soul Calibur VI
- Tales of Vesperia - Definitive Edition
- The Last Remnant Remastered
- Yakuza Online
- Yo-Kai Watch 4



BU AY NE OLDU?

Durun bir müsaadenizle terimi sileyim. Bu nasıl hareketli bir ay oldu böyle yahu! Eylül ayı aslında oyun dünyası açısından güzel bir zaman ama bu ay gerçekten hiç beklenmedik ve son derece üzücü gelişmeler de yaşandı, bunları aşağıda da okuyacaksınız zaten. Mesela masumların hayatını kaybettiği bir Madden olayı var ki Gülhis sağ olsun onun hakkında bir şeyler karaladı.

ESER GÜVEN



1 Eylül ayında gökyüzünden bir **Telltale** yıldızı kaydı ve açıkçası buna bayağı üzüldük. Sadece stüdyonun bir anda kapanma kararı almasına değil, 275 çalışanının habersizce, tazminat bile ödenmeden işsiz bırakılmasına da üzüldük. Bir süredir Telltale için işler hiç yolunda gitmiyormuş, oyunlardan elde edilen gelirin düşük olması, bunun üstüne finansal destekçilerinden sonuncusunun da çekilme kararı alması sonucunda stüdyo artık iş yapamaz hale gelmiş. Haliyle merakla beklediğimiz **The Wolf Among Us 2** gibi oyunlar patladı, 2 bölümü yayınlanan The Walking Dead'in son sezonuysa belirsizliğini koruyor.

2 Artık Steam'de cinsel içerikli oyunların **sansürsüz olarak** yayınlanabileceğini söylesem şaşırır mıydınız? Bu, Valve'ın bu konuda attığı en cesur adım, hatta şimdiden bazı sansürsüz oyunlar yayınlanmaya da başladı. Bu yenilik geliştirilmiş filtre sistemlerini de beraberinde getirdi, yani özel olarak istemediğiniz sürece bu tür oyunlar ne aramalarda, ne mağaza sayfalarında karşınıza çıkmayacak. Bir anda gözünüzün önüne… Öhöm, neyse.





3 **THQ Nordic** coştu bir kere! **Kingdoms of Amalur**'un tüm haklarını satın alan firma bununla da yetinmedi ve bünyesine **Alone in the Dark** ve **Act of War** isimlerini de kattı. Yakın zamanda bu serilerden yeni oyunlar veya remastered haberleri alırsak süper olacak.



4 **Madden NFL 19** turnuvasında meydana gelen facia maalesef yine "oyunlar şiddete neden oluyor mu?" sorusunun sorulmasına neden oldu. 25-26 Ağustos tarihlerinde Jacksonville'de bir pizzacıda yapılan turnuvanın ikinci gününde 24 yaşındaki **David Katz** isimli oyuncu, kaybettiği bir maçtan sonra oyunculara ve etrafına ateş açtıktan sonra kendini vurdu.

Katz'ın kendisiyle birlikte **3 kişiyi öldürüp** 11 kişiyi yaraladığı olayda gözler ilk olarak kolay hedefe, yani oyunlara çevrildi. Oyunların insanları şiddete sürüklediğini iddia etmeye çalışan bir grup olduysa da, Katz'ın ailevi problemleri, psikolojik sorunları ve uzun süredir şiddete yatkınlığı olduğu ortaya çıkınca da birçok kişi böyle bir geçmişi olan Katz'ın silah bulundurmasına ve taşımasına nasıl izin verilebildiğini sorguladı. Turnuvanın yapıldığı mekândaki yetersiz güvenlik önlemleriyse eleştiri oklarının EA'e de yöneltilmesi için yeterliydi. ■ **GÜLHİS**

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 İlk 3 günde 3 milyon satan **Marvel's Spider-Man**'ın başarısı Marvel Games'in de dikkatini çekmiş. "Artık Marvel oyunlarında yeni bir çağ başladı" diyorlar ama geçmişte son derece başarısız Marvel oyunlarıyla karşılaşmış oyuncular olarak bu habere bir kaşımız yukarıda yaklaşıyoruz tabii ki. Bu iddianın çöküşü tek bir kötü oyuna bakar.

8 Yoksa siz hâlâ oyun oynayabiliyor musunuz? Çok zenginsiniz herhalde. Maalesef bu ay özellikle de PS4 oyun fiyatlarında **korkunç artışlarla** karşılaştık. 200 ve 300 lira bandındaki oyunlar bir anda 470 liraya fırladı, hatta 450 liralık Black Ops 4 Deluxe Enhanced **870 liraya** uçarak rekor kırdı. Bunun sebebi kurlardaki yükseliş olarak açıklanıyor ama gerek bölgesel fiyatlandırma yapılmaması, gerekse dövizde meydana gelen düşüşlerin bu fiyatlara yansımaması kaşların kalkmasına neden oluyor elbette. Sadece Sony değil, Microsoft da Ekim ayı ortasından itibaren **Game Pass ve Live Gold fiyatlarına** %100'ün üzerinde zam yapacağını açıkladı. Tüm bunların ardından artık oyun oynamanın cidden bir lüks haline geldiğini söyleyebilirim, çok üzücü.



10 Sony nihayet inat etmekten vazgeçti ve çapraz platform olayına yeşil ışık yaktı. Daha önce de bazı oyunlar en azından PC'le PS4 arasında oynanabiliyordu ama Sony ilk kez bu konudaki politikasını değiştireceğini ve tüm platformlara açılacağını belirtti. Bu da desteklenen oyunlarda PC, PS4, Xbox One ve Nintendo Switch oyuncularının hep bir arada oynayabileceği anlamına geliyor. Bunun ilk denenecegi oyun da Fortnite (Şaşırmadınız değil mi?)



12 **Netflix** oyun dünyasına göz kırpmaya devam ediyor resmen. Castlevania animasyonu, The Witcher dizisi derken adamlar bu sefer de **Diablo**'ya el attı. Hellboy'un yazarı Andrew Cosby tarafından kaleme alınacak dizi animasyon şeklinde olacak, gerçek oyunculu değil yani. Henüz resmî açıklama yapılmadı ama BlizzCon'u bekleyelim ve görelim diyorum. Animasyon da olsa ekranda Diablo izlemek ayrı keyif olacak.

11 Şakacı Capcom önce **Devil May Cry 5**'te mikro ödemelerin olacağını açıkladı, sonra "ama bunlara hiç ihtiyaç duymayacaksınız" dedi. Oyunda gelişmeyi sağlayan kırmızı küreler parayla da satın alınabilecekmiş ama oyun bu konuda öyle cömert davranacakmış ki cüzdanımıza göz dikmeyecekmiş. İyi de, o zaman ne gerek vardı ki buna? Bence sen yine bir işler peşindesin **Capcom** da dur bakalım.



Konuşanlar



@devolverdigital
(Devolver Digital)

Merhaba, biz yeni kovboy oyununuzu PC'de yayımlamak istiyoruz. Texas merkezliyiz, yani atları da, tütün çiğnemeyi de biliyoruz. Ayrıca silahımız da var. Bu son söylediğimiz tehdit değil, sadece silahları tanımanın oyun için artı olduğunu düşündük. Kimseler bilmek zorunda değil, bunu TakeTwo'dan sır olarak saklayabiliriz.

Devolver, Devolver'lığını yaptı ve Red Dead Redemption 2'yi PS4 ve Xbox One için çıkarmaya hazırlanan Rockstar'ın Red Dead Online'la ilgili tweet'ine cevap olarak bu mesajı gönderdi. Şakayla karışık olsa da efsane olmaz mıydı şu oyunu PC için de yayınlamaları?



@corybarlog
(Cory Barlog)

Umuyorum ki bunun anlamı öncelikle tüm ekibinize tazminatlarını ödeyeceğiniz, son bölümleri tamamlamaya ancak ondan sonra el atacağınız anlamına geliyordur. Bizim için son derece sıkı çalışan bu insanlara hak ettikleri insanlık ve saygıyla yaklaştıktan sonra ne kadar gerekirse beklemeye razıyım.

God of War'un yönetmeni Cory Barlog, Telltale'in "Final Season'ı tamamlamak ve 3. ve 4. bölümleri bir şekilde yayımlamak için potansiyel iş ortaklarıyla görüşüyoruz." şeklindeki açıklamasına bu şekilde cevap vermiş. "Önce insan" diyor ve Barlog'u zaten bu yüzden çok seviyoruz.

PORTAL

ALİ SEZGİN

NINTENDO SWITCH ONLINE

Nintendo da paralı online işine girdi de pek iyi giremedi

Sony ve Microsoft, konsol sahiplerine çevirimiçi oyun oynamak için ücretli üyelik şartı getirdiğinde yer öyle aman aman yerinden oynamamıştı. Çünkü Xbox One'la Microsoft, döneminin ötesinde toplu sohbet ve lobi sistemlerini getirmişken, Sony de Playstation Plus'ı aylık verdiği tam sürüm oyunlarla cazip hale getiriyordu. Bu sistemler geldiğinde 20 yaşında olan bireyler şimdi 30'larının ortasına yaklaşırken, Nintendo neredeyse hiçbir işe yaramayan ücretli bir sistemle oyuncuların karşısına çıkıyor.

Eylül ayından itibaren başlayan yeni sistemle belirli oyunlar hariç (şimdilik sadece Fortnite) çoğu oyunu çevirimiçi oynamak için Nintendo Switch Online üyeliği gerekiyor. Fiyatı çok yüksek değil, hatta yıllık olarak alırsanız 20 dolar verip kurtulabiliyorsunuz lakin bir şeyin rakiplerine göre ucuz oluşu gerekli olduğu anlamına gelmiyor.

Switch Online'ın önemli denebilecek iki özelliği var. Bunlardan bir tanesi her ay güncellenecek retro oyun kütüphanesi, diğeriyse bulut kayıt özelliği. Nintendo Entertaintment System'da adından tahmin edebileceğiniz üzere NES oyunları var ve bunları arkadaşlarınızla online olarak oynayabiliyorsunuz. Oyun sayısı şimdilik çok yüksek değil ve NES oyunları arasında Super Mario Bros 3 ve Double Dragon gibi klasikler olsa da bunların hiçbiri oyuncusunu haftalarca oyalayacak içeriğe sahip değiller. Bulut sistemiyse daha vahim. Örneğin Splatoon oynuyorsunuz ve konsolunuz bir şekilde bozuldu. Splatoon'da açtığınız bütün içeriğe veda edebilirsiniz. Çünkü Nintendo hile yapılmasından korktuğu için özellikle en önemli oyunlarından bazılarını bulut kayıt sistemine dâhil etmemeyi tercih etmiş.



Bu arada klasik Xbox'la hayatımıza giren sesli iletişim desteği, yaklaşık 3 nesil sonra Nintendo Switch'e geliyor ama tam anlamıyla gelmiyor. Sorun şu ki bu sistem Switch yerine Nintendo'nun telefon uygulaması üzerinden çalışıyor. Yani telefonunuza gerekli uygulamayı yükleyip, oyun oynarken telefonun kulaklığını kullanmanız gerekecek. Aynı zamanda belirli oyunlarda oyunla ilgili bilgilere ve çeşitli verilere bu ekrandan erişmek mümkün. Mantıklı olmadığı gibi nereden baksanız elde kalacak bir sistem çıkarmış Nintendo. Ayrıca bu uygulama Nintendo Switch ülkemizde desteklenmediği (!?) için Türkiye'de kullanılabilir değil. Android kullanıcıları cep telefonlarına güncel dosyayı Google Store dışı kaynaklardan yükleyerek bu engeli aşabiliyorlar ama inanın bana değmez.

Fiyatı nispeten uygun olmasa şahsen benim Nintendo'ya söyleyecek çok sözüm olurdu ama sistemin bu şekilde kalmayacağı kesin gibi duruyor. Alınır mı alınmaz mı konularına hiç girmeyeceğim zira Nintendo Switch'inizin keyfini farklı arkadaşlarınızla çıkarmak istiyorsanız zaten başka çareniz olmayacak gibi duruyor. Firmaların bizi sömürmesine az çok alıştık ama keşke bunu bu kadar bariz bir şekilde yapmasalar artık.

PORTAL

TÜR: FPS | YAPIM: Treyarch | DAĞITIM: Activision Blizzard | PLATFORM: PC, PS4, X-One | ÇIKIŞ TARİHİ: 12 Ekim 2018

Kısaca
PUBG'nin gerçekten de çalışan, düzgün bir versiyonu oldu.

COD: BLACK OPS 4 - BLACKOUT HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

SABRİ ERKAN SABANCI

1 SEN NASIL BU KADAR İYİ ÇALIŞABİLİYORSUN YAHU?

Eğer önceki ay Call of Duty: Black Ops 4'ün çoklu oyuncu betası için yazdığım yazıyı hatırlarsanız oyunun özellikle ilk sürüm konsollarda (orijinal Playstation 4 ve Xbox One) nasıl sıkıntılı çalıştığını ve beni bayağı korkuttuğunu söylediğimi hatırlayacaksınızdır. Fakat şaşırtıcı bir şekilde, o kadar oyuncuyu aynı anda bulundurmasına ve kocaman bir haritaya sahip olmasına rağmen Blackout modunun betası çoklu oyuncu moduna göre daha sorunsuz çalışıyordu iki platformda da. Evet, iki platformda da, özellikle Xbox One'da, görsel kalitenin düşüşü biraz göze çarpıyor ancak beni çoklu oyuncu betası kadar rahatsız ettiğini söyleyemem. Hepimiz zaten bu tarz durumlarda 60 fps'i tercih ederiz, değil mi?

2 NUKETOWN'A MI İNİYORUZ?

Blackout modunun özellikle eski Call of Duty oyuncuları için en ilgi çekici detaylarından biri haritadaki bölgelerin eski-yeni Call of Duty çoklu oyuncu haritalarından oluşuyor olması. Bir Black Ops klasiği olan "Nuketown"ı "Nuketown Island" olarak görmek ya da Black Ops 2'nin vazgeçilmez haritalarından biri olan "Estate"te bulunmak benim nostalji damarlarımı kabarttı biraz. Eğer haritaları avucunuzun içi gibi hatırlıyorsanız, özellikle Call of Duty'ye yeni oyunculara karşı bu nostalji rüzgarlarını stratejik avantaja da çevirebilirsiniz.

3 H-.. HELİKOPTER Mİ YA O?

Blackout'ı özellikle PUBG'ye kıyasla daha eğlenceli yapan başka bir şeyse araç çeşitliliği. Arkasına takımınızın binip ateş ede ede gezebileceğiniz kamyondan ATV'ye, etrafı kimseye çaktırmadan sanki Rainbow 6: Siege oynarmış gibi kontrol etmek için kullanabileceğiniz uzaktan kumandalı arabadan helikoptere kadar bolca araç seçeneği bulunuyor ve bunlar oyunun hızını yükseltmişler. Takımca helikoptere atlayıp etrafa roketler yağdırmanın da, yerden helikopteri kullanan kişiye headshot atıp koca bir rakip takımın işini bitirmek de harika. Yalnız şimdiden söyleyeyim, helikopterler bayağı gürültü çıkarıyor, o yüzden benim gibi gerektiğinde kamikaze yapmayı da bir düşünün.

4 ABİ YERDEN ÇANTA ALDIM DA NE Kİ BU?

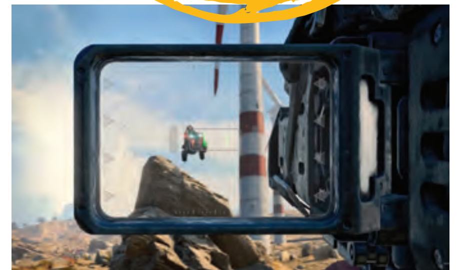
Blackout'ın diğer battle royale oyunlarına kıyasla farklı olduğu başka bir konu da Call of Duty'nin çoklu oyuncu modunda kullandığınız yetenekleri silah ya da zırh gibi yerden toplayıp kullanabiliyor oluşunuz. Bu da oyunu diğer alternatiflerine göre daha erişilebilir ve taktiksel yapıyor. "Paranoia" yeteneğini aktif ederseniz bir oyuncu size nişan aldığında bir ses duymaya başlıyorsunuz, maç sonuna doğru bayağı kullanışlı bir yetenek olabilir mesela bu. Ya da Looter yeteneğini kullandığınızda çevredeki loot'lar ekranınızda görünüyor. Daha yığınla yetenek var ancak bunların sadece belirli bir süre aktif olduğunu ve çantanızdaki yer kadar stoklayabileceğinizi unutmayın.

5 MEĞER CALL OF DUTY BUNUN İÇİN DOĞMUŞ

Beni bu beta süreci boyunca en çok şaşırtan şey normal Call of Duty oynanışının battle royale moduna sıkıntısız bir şekilde oturmuş olmasıydı. Oynamadan gerçekten anlamıyorsunuz ancak eğer daha önce Call of Duty oynadıysanız hiç yabancılık çekmeyeceğinizin garantisini verebilirim. Silahların hissiyatı, vuruş hissi, genel olarak kemik oynanış bildiğiniz CoD. Oyunun hızı da ne PUBG gibi hantal ve yavaş, ne de Fortnite gibi kontrolsüz ve hızlı; tam ikisinin ortasında. Ve işin daha da ilginç tarafı, hem PUBG hem Fortnite oyuncuları, hem de "CoD öldü ya"cılar tarafından bayağı sevildi şimdilik. BR titanlarına epey sağlam bir rakip geliyor.







SAMSUNG

Curved Gaming Monitor
Quantum dot display

Oyunun içinde ol.

49” geniş ekran ile oyunu yeniden tanımla.





samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



CHG90 KAVİSLİ OYUNCU MONİTÖRÜ







SIM VS. SIMCADE

FAZLA DETAY HEP Mİ BOĞAR?

YİĞİT TEZCAN

Sanal bir yarış kariyeri yapma yolunda, neyin daha "gerçek" olduğu hiç durmadan tartışılır.

Normalde ortalama düzeyde bir G kuvveti yese bile boynu kırılacak kadar cılız bir genç, mutfak masasına bağladığı oyuncak boyutundaki G27 direksiyonuyla, dünyanın en hızlısı olabilir.

Her ne kadar sim racing gerçeği canlandırmada birçok açıdan eksik kalsa da oyun ve platformlar arasındaki bitmek bilmeyen bir "en gerçek" olma münakaşası var. Gerçeği canlandırmak için doğan bu kusursuz takıntı sonucunda ortaya kelli felli adamların gizli ego savaşları, hiç bitmeyen bir elitizm ve bolca da cehalet çıkıyor.

Kısaca sim ve simcade'i şöyle özetleyebiliriz: Bir tarafta nihai amacı her detayda gerçekçilik olan simülasyonlar, diğer taraftaysa temel olarak gerçekçi ve fizik bazlı sürüş sunan ancak detayları fazla önemsemeyen simcade'ler. Simcade'in en güçlü iki örneği GT Sport ve F1 serisi olsa gerek.

Fakat elbette ki bu tartışma dallanıp budaklanmadan rahat edemezdi. Örneğin Project Cars hangi sınıfa dâhil edilmelidir? iRacing bu kadar iyi midir, yoksa içerik alan herkes geri zekâlı mıdır? Dünyadaki Assetto Corsa fanboyluğunun bir tutarlığı var mıdır?

Daha önceki yazılarımda bu konuları az çok eşeleyip, değerlendirmelerimi yaptım. Tabii ki hepsi de sübjektifti, ancak yarış sürücülerinin görüşlerine ve kendi metodik araştırmalarıma başvurarak bazı sonuçlara varıyor, kulaktan dolma bilgilerden ve şehir efsanelerinden uzak durup her şeyi denemeye çalışıyorum. Daha da önemlisi hiçbiri babamın oğlu olmadığı gibi sponsorum da olmadığı için çıkar gütmüyorum.

Neyse, konumuza dönelim. Sonuçta Gran Turismo efsanesi bir adamın, PC tarafında daha "ciddi" bir simülasyona geçtiğinde hızlı olabileceği kesin gibi bir şey. Belki en iyi olmayabilir ama her halükârda rekabetçi olacaktır; bunun sayısız örneği var.

Bir simde hızlıysanız, biraz vakit ayırarak diğerinde de hızlı olursunuz. Mevzu bu kadar basit.

Bu yüzden bu işe kafa yoran, gönül vermiş birçok kişi için en iyi simülasyon, kullandığı platforma, bütçesine ve en önemlisi de aldığı keyfe göre değişir. Ancak iş birinin diğerinden daha gerçekçi olduğunu iddia etmeye gelince, fanboyluğu kenara bırakmakta fayda var.

Neticesinde burada kazanacak sim racing ve motor sporları kültürü. Siz el frenini bir kenara bırakıp pistin tozunu atın yeter.

Not: Bu arada en sonunda kafamı kaldırıp Twitch'ten yigittezcano adıyla yayın yapmaya başladım. Kötü incelemelerle ilgili şikayetlerinizi kısa yoldan buraya iletebilirsiniz :)

FANATEC YÜRÜMÜYOR, KOŞUYOR!

14-16 Eylül tarihleri arasında bu yılki Sim Racing Expo yapıldı. Sim Racing Expo için bir nevi sim racing'in E3'ü diyebiliriz. Bu fuarda oyun şirketleri ve ekipman üreticileri bir araya geliyor, aralarında gerçek yarış sürücüleri de bulunan sim racing toplulukları Nürburgring, Almanya'ya akın ediyor.

Bu yıl Sim Racing Expo'nun yıldızı da tahmin edersiniz ki tüm gücünü direct drive direksiyonlarına yönelten Fanatec'ti (geliştirme bitti; sıra üretim ve dağıtımda). Bundan bir ay kadar önce, Fanatec markası bir grup sim racing yayıncısını yeni çıkardığı direct drive direksiyonları test etmesi için Almanya'ya davet etti ve ağırladı. Yine Fanatec, Temmuz ayında F1'le resmi bir ekipman sponsorluğu anlaşması imzaladı; söylenenlere göre bu anlaşma epey pahalıya patlamış. İşin özeti Fanatec niş diyebileceğimiz bir alan için büyük yatırımlar yapıyor.

Fanatec son yıllarda her zaman orta-üst sınıfa hitap eden bir marka oldu. Yenilenmiş, CSL adını alan "Elite" serisiyle büyük bir orta sınıf atağı yaptı. Şimdi de piyasanın high-end dediğimiz kısmını ele geçirmeye çalışıyor, en büyük organizasyonlarla anlaşmalar imzalıyor.



Wilson



NE ÇEKTİN BE WILSON...

İPEK ATAM

İddia ediyorum, oyun dünyasının en çok cefa çeken karakterleri arasında Wilson ilk 5'e girer. Ben genellikle Webber'ı tercih etsem de Wilson karakteri *Don't Starve*'la boşuna özdeşleşmedi. Hadi bu çilekeş bilim insanına biraz yakından bakalım, ona hak ettiği ilgiyi ve sevgiyi gösterelim bu ay.

"Karnımı tok, akıl sağlığımı da makul düzeylerde tutmak pek de zor olmasa gerek" diye düşündü bence Wilson, Maxwell tarafından hapsedildiği tuhaf düzlemdeki ilk gününde. *The Constant* ismindeki bu düzlem öyle tuhaftı ki; karanlıkta tuhaf yaratıkların peydahlandığı, Beefalo kakalarının çok değerli olduğu, kurbağa yağmurlarının yaşandığı, akıllı domuzların dominant yaşam formu olduğu, aşırı agresif ve popodan ısırmaya bayılan kurtların cirit attığı bir yerdi. Eh, Wilson bunları ilk başta bilmiyordu tabii. Ne de olsa kendisi bir bilim insanıydı, her şeyi bilimin ışığında çözecek, aklını, mantığını ve bilimsel gerçekleri sentezleyerek ilerleyecek, çabucak kurtulacaktı buradan. Delirmek mi? Wilson gibi biri karanlıktan mı korkacaktı yani? Canavarlar, hayaletler filan, hurafeydi hepsi. Hem bilimin ışığı aydınlatırdı onu. Ama farkındayım, çok naif düşünceler bunlar... Keşke o kadar kolay olsaydı Wilson. Keşke o kadar kolay olsaydı...

"Sakalımı kestiğim güne lanet olsun"

Etraftaki meyveleri, koşuşturan tavşanları ilk kez gördüğünde aç kalmasının pek mümkün olmayacağını düşünmüş olmalı Wilson. Ayrıca karanlıktan korkmayı da biraz fazla küçümsüyordu - ilk kez karanlığı tecrübe edene kadar. Yaşadığı korku, akıl sağlığını bir anda tehdit etmeye başlayınca, burada mantığın çok da bir işe yaramayabileceğini fark etti. Sonra bir anda kış geldi. Meyvelerin olgunlaşmadığını, tarlasına hiçbir şey ekemediğini, balık avladığı gölcüklerin buz tuttuğunu gördüğünde, açlıktan ilk kez korktu. Korkuları yavaş yavaş artıyor, üşüdükçe delirmeye yaklaşıyor, etrafta kocaman bir kirpi görünümünde hayaletler görüyordu. Hani hayalet diye bir şey yoktu? Wilson, hurafe denen şeyleri kabul etmek zorunda kalsa bile, bilimden vazgeçmiyordu. Ürettiği eşyalarla hayatta kalmayı başarıyordu bir şekilde. Bir de sakalı vardı tabii, soğuk kış günlerinde onu az da olsa ısıtan bu heybetli sakalı kesmek zorunda olduğunu anladığında Maxwell'e lanet etmişti. Ama daha neler görecekti neler...

Kışı atlattığına sevinirken, sonbaharın kurbağa soslu yağmurlarıyla ıslanacak, yine delirmenin eşiğine gelecek ve yine lanet edecekti. Yağmurlardan kurtulduğuna sevinirken bu sefer yazın yakıcı sıcağında beyni akacak, hatta bunu önlemek için kafasına karpuz koyacak ve tekrar tekrar lanet edecekti. Wilson, bu düzlemde hiçbir şeyin göründüğü kadar kolay olmadığını anlamıştı en sonunda. Ama her şeye alıştığını, mevsimlere de uyum sağladığını düşünürken, uzaklardan gelen kükreme sesleri ve yer sarsıntısıyla en büyük korkularından birine daha merhaba diyecekti. Peki bu Wilson daha kaç kez ölecekti? İşin kötüsü, öldüğünde de aynı düzleme geri geliyordu. Peki daha kaç kez en baştan başlayacaktı? Buna akıl sağlığı mı dayanırdı? Üstüne üstlük düzlem bazen de ufak adalar şeklini alıyor, Wilson bu adalar arasında mekik dokuyarak türlü türlü pislikle uğraşıyordu. Ama orada da hayatta kalmayı öğrendi bir şekilde. Bu düzlemin ona oynadığı bütün oyunlara rağmen Maxwell'le hesaplaşmayı başardı, ama akıl sağlığını toparlayabildi mi, karanlıktan hâlâ korkuyor mu, bunları asla bilemeyeceğiz ***("Fakat, bi' dakika, bu sefer de domuz kasabasına, domuzların arasına mı düşecekmişim? Hayıııııır!" -Wilson).***

Bunları bilin!

- Tam ismi Wilson Percival Higgsbury. Takma adıysa "Centilmen Bilim İnsanı" (The Gentleman Scientist).
- Wilson'ın doğum tarihi tam olarak bilinmese de, 30'larının başında olduğunu biliyoruz.
- Aynı şekilde doğum yeri de bilinmiyor ama, Avrupalı olduğu tahmin edilmekte.
- Wilson'ın mottosu şu: "Bu dünyayı aklımın gücüyle fethedeceğim."
- Saçları konusunda biraz takıntılı kendisi. Hasır şapka ve şemsiyeyi incelediğinde saçlarının bozulacağıyla ilgili yorum yapıyor zira.



Ne kadar uzun süre hayatta kalırsa, çıldırmaya da o kadar yaklaşıyor oluşu en büyük ironisiydi Wilson'ın.



Oyun tercihlerinizin meslek seçiminiz üzerindeki etkisi - I. bölüm

Hayatımızda aldığımız en zor kararlardan birisi meslek tercihimizdir. Lise eğitimini tamamlayıp üniversiteyi kazanan gençlerin hangi ölçüde hayal ettikleri bölümü kazandıkları ve mezun olduktan sonra sahip olacakları mesleği ne kadar benimseyecekleri hep tartışma konusu olmuştur. Ailenin meslek seçimi üzerindeki etkisi, üniversite adayının hayalleri, kişinin kendisine en uygun mesleği seçebilmesi için mental ve psikometrik anlamda ilgili işe olan yatkınlık düzeyi gibi birçok farklı kriter mevcut. Bu ayki yazımda oyunların farklı bir yönünü ele alacağım: Mesleğimiz ve oyun tercihlerimiz arasındaki ilişki... Oyunlar mı meslek seçimini etkiliyor, yoksa mesleğimiz zamanla oyun tarzımızı mı şekillendiriyor; bu konuda çok net bir tespitte bulunmak oldukça zor. Muhtemelen iki olasılık durumunun da hayatımızı önemli bir ölçüde etkilediğini düşünebiliriz.

Aslında işler tam olarak tahmin edildiği gibi yürümüyor. İyi bir bankacıysanız Monopoly, mühendisseniz *SimCity* veya *Cities: Skylines* oynayacaksınız diye evrensel bir kural yok. Antropolog veya sosyolog olmak için de gidip bir *The Sims* oyunu almanız şart değil. Peki oyun türleriyle meslekler arasında gerçekten bir ilişki kurulabilir mi? Oyun tercihlerimiz mesleğimizi şekillendiriyor mu? Yoksa, sahip olduğumuz meslek oyun oynama alışkanlıklarımız üzerinde etkili oluyor mu? Net bir cevabı olmayan ve birçok nedensellik ilişkisi kurulabilecek kavramlar üzerinden ilerleyeceğimiz için alacağımız cevaplar beraberinde yeni soruları da getirecektir. Kesin bir sonuca ulaşmaya çalışmak yerine böyle bir ilişkinin varlığına farklı açılardan bakabilmek temel hedefimiz olmalı. Birkaç bilim dalı üzerinden örnekler vererek açıklamam faydalı olacaktır.

Dil Bilimi (Linguistics)

Metin tabanlı oyunların popüler olduğu günlerde hepimiz yabancı dil öğrenmek için yeni teknikler geliştirmeye başladık. Kimimiz en yakın kırtasiyeye gidip sözlük aldı (Sarı renkli "Langenscheidt" sözlükler hâlâ duruyor mu acaba?). Bazılarımız evdeki aile bireylerine bezdirici sorular sorarak bulmacaları anlamaya ve çözmeye çalıştı. Maddi durumu iyi olanlarımızsa özel dersler ve takviye eğitimler sayesinde yabancı dilini geliştirdi. Muhakkak yabancı dilin gelişmesi için oynanan oyunların o dilin hassas gramer kurallarını öğretmesi gibi bir durum yok. Yine de oyunların olay örgülerinin geçtiği zaman dilimlerinde kullanılan şive ve konuşma yapılarının iyi analiz edilmesi sonucu, ilgili yabancı dile olan yatkınlık geliştirilebilir. Gelişen teknolojiyle konuşmaların tamamı seslendirildiğinde oyunlar kulağa da hitap etmeye başladılar.

Yabancı dil vurgusunu bu kadar net yapmamın önemli bir sebebi var. Kabul edelim ya da karşı çıkalım, şu anda dünyada kabul edilen "evrensel" bilim dili İngilizce. Bu sebeple İngilizceye olan hâkimiyet düzeyi hayatımızdaki birçok unsuru etkiliyor. Yeni bir işe girmek, iyi bir okulu kazanmak, yüksek lisans yapabilmek, yurtdışında yaşamak gibi birbirinden bağımsız gözüken ancak bir şekilde ilişkili olan çoğu olayda yabancı dilin belirleyici bir güç olduğunu görüyoruz. Yine oyun ve yazılım dünyasından basit bir örnek vermek gerekirse dünya üzerinde kalifiye olarak çalışan birçok Hindistan kökenli bilgisayar yazılımcısı ve mühendisi bulunuyor. Zamanında bir İngiliz sömürgesi olmalarının nadir sayıdaki avantajlarından birisini kullanıyorlar. Aldıkları üst düzey matematik ve İngilizce eğitimi onları dünya çapında nitelikli çalışanlar haline getirdi. Sebep-sonuç ilişkisi olarak bakıldığında o ülke açısından kimsenin tercih etmek istemeyeceği bir sebebin olumlu bir sonuç ortaya çıkardığını görmekteyiz. Özetle, eğer dil unsurunu etkili bir şekilde kullanabilirsek hangi meslek olursa olsun birkaç adım önde başlama imkânımız var. Tüm dünyada artık ikinci ve üçüncü yabancı dil eğitimlerinin de verildiğini düşünürsek bu konuda büyük adımlar atmamız gerektiğini görüyoruz.

Mühendislik (Engineering)

Birçok mühendisin yeteneğini ilk defa keşfetmesini sağlayan yegâne oyun *Tetris*'tir. Zaman aleyhinize işlerken problem çözme yeteneklerinizi ve hızınızı kullanmanızı gerektiren bir atmosferi teneffüs etmek mühendisliğin temel harcı olarak kabul edilir. Tabii *Minecraft*'ın piyasaya sürülmesiyle birlikte fen bilimleri alanındaki birçok paradigma da değişmeye başladı. Hammaddelerin kimyasal özellikleri, yer çekimi, ivmelenme, endüstriyel ürün üretimi ve simyacılık gibi kavramları içeren *Minecraft*, her yaşta oyuncu grubunu kendisine âşık etmeyi başardı. Fotorealistik görüntülerin tercih edildiği bir oyun endüstrisinde pikseller ve basitlik üzerine kurulu bir oyunun bu kadar popüler olması sadece yazılım firmasının bir başa-



Okul

rısı olarak düşünülmemeli. *Minecraft*'ın başarısı, bir bakıma insanoğlunun genetiğine kodlanan bazı becerilere hitap etmesinden kaynaklanıyor. Gizem, keşif, öğrenmek, üretmek ve tecrübe etmek. Bu kavramların doğru bir bileşkesiyle karşımıza yaklaşık 150 milyon adet kopya satmış bir oyunu çıkıyor. Dünyada her 50 kişiden birinde *Minecraft* oyunu bulunuyor. Bu oyundan sıkılanlarsa *Kerbal Space Program*'a doğru adım atıyorlar...

Suç Bilimi (Criminology)

Bilindiği üzere kriminoloji, suçun önlenmesi ve suça karşı mücadele edilmesi için suçlu davranışlarını, doğasını, sebep-sonuç ilişkilerini inceleyen bilim dalına verilen isim. Bu bilim dalı modern toplumların henüz çözemediği suç kavramını her yönüyle inceliyor ve çözüm önerileri getirmeye çalışıyor. Birçok meslek suç bilimiyle yakından ilişkili; tüm güvenlik güçleri, devlet, doktorlar ve psikiyatristler gibi meslek gruplarını örnek olarak sayabiliriz. Bilimsel literatür incelendiğinde özellikle macera (adventure) tarzı oyunlara olan yatkınlıkla az önce belirttiğim mesleklerin tercih edilmesi arasında doğrudan bir ilişki olması dikkat çekiyor. *Indiana Jones: Fate of Atlantis*'ten başlayarak *Tex Murphy* ve *Blade Runner*'a kadar uzanan oyunların belirli meslek grupları tarafından favori oyunlar olarak isimlendirildiğini söyleyebilirim. Özellikle ipucu üzerinden gerçek hikâyeye ulaşmak, çeşitli entrikaların arkasında duran gerçeği ortaya çıkartmak ve tüm bulmacaların çözüme kavuşturulması bu oyuncu grubunun ortak hedefleri olarak kendini gösteriyor. Ek bir bilgi olarak; suça yatkınlık, suç eğilimi ve suçlu davranışlarını doğru analiz edebilmek için "güvenlik" temelli meslekleri icra edenler, bazı şiddet içerikli oyunları tecrübe etmek zorunda kalıyorlar. Birçok kişi GTA oyununu zaman geçirmek ve keyif almak için oynarken, bazıları da "Suçu nasıl önlerim ve suç oranlarını nasıl azaltırım?" düşüncesiyle oyun içerisinde hareket ediyorlar.

Dijital Tasarım (Digital Design)

Her bilgisayar kullanıcısı aslında günlük kullanım dâhilinde bile minik dijital tasarımlar yapabiliyor. Bir video görüntüsünü kurgulamak, fotoğraflar üzerinde minik rötuşlar gerçekleştirmek veya bir kelime işlemci programı kullanarak içerik oluşturmak gibi... Üst düzey ve profesyonel bir yaklaşımla meslek tercihi yapanlar da var. Örneğin dijital mimarlar, fiziksel yapıların dijital temsillerini oluşturmak için bilgisayar modelleme programlarını kullanıyorlar. Bilgisayar mimarilerini ve algoritmalarını kullanarak benzersiz veya karmaşık tesisler tasarlayarak gerçek dünya mimarisinin sınırlarını test ediyorlar. Dijital mimarlar ayrıca mevcut yapıları dijital olarak haritalayabiliyor veya sanal gerçeklikler oluşturabiliyorlar. Ancak bilgisayarlarla amatör düzeyde ilgileniyor olsanız bile öğreneceğiniz çekirdek bilgiler sizi çok farklı yerlere taşıyabilir. Tüm bunlara bağlı olarak yeni nesil meslek grupları da ortaya çıkıyor. Oyun test edenler, üç boyutlu yazıcı modelleri yapan tasarımcılar, yazılımlar içerisinde bug arayışında olan yazılım uzmanları gibi... Evimizde bir bilgisayar olması, dijital tabanlı tüm mesleklere bir ön hazırlık demek; farkında olmadan mesleğimizi bile belirliyor olabiliriz.

Devamı Gelecek

Oyunlar ve tercihler konusunda farklı araştırmalarda elde edilen istatistiki sonuçlara göre güncel yorumlar yapılabilir ancak bu araştırma yazısı kapsamında çözmeye çalıştığımız durum bu basit yapının daha ötesinde. Oyun türlerine olan ilgi düzeyi meslek seçimini doğrudan veya dolaylı yoldan etkiliyorsa bu bağlantıyı doğru meslek seçiminde bulunmak için nasıl kullanabiliriz? Buna bağlı olarak belirli bir mesleği icra eden kişilerin belirli oyun türlerine olan yatkınlığını da ölçümlemek için bir yol bulabiliriz. Yine de kâğıt üzerinde gerçekleşmesi olası gözüken bu öngörülerin uygulama kısmı pek de kolay değil. İşin içerisinde "insan" gibi önemli bir değişken olduğu için genellenebilir sonuçlara ulaşmak zaman alacaktır.

Açık söylemek gerekirse "devamı gelecek ay" tarzındaki yazılar okuyucuların hoşuna gitmeyebilir. Çarpıcı bir konu olmadıkça "tamamlanmamış" bir yazı izlenimi verdiği için bütünlük taşıyan makaleler veya haberler daha çok tercih edilir. Ancak meslekler ve oyun arasındaki çok boyutlu bir bağlantı kurmak için anlatılması gereken çok detay var. Köşe yazılarım için ayrılan iki sayfalık alanı ne kadar ekonomik kullanırsam kullanayım, bu konu için tek bir sayı yetmedi. Ayrıca bu ay konunun teorik altyapısını oluşturmaya çalıştım; bir sonraki bölümde uygulamadan da örnekler vereceğim. Açıkladığım sebepler nedeniyle gelecek ay bu konu üzerinden devam edeceğim, ama o zamana kadar tüm tıp öğrencilerine önemli bir tavsiyede bulunmak istiyorum. Elbette eğlence amaçlı olabilir ancak *Surgeon Simulator* adlı oyunu lütfen eğitim amaçlı olarak oynamayın! Lütfen...

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. Game studies, 3(1), 49-62.
Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Journal of adolescence, 27(1), 87-96.
Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. CyberPsychology & behavior, 7(4), 479-487.
Garner, S., (2013). Seven Jobs That Are Just Like Playing Video Games. Business News Daily.
Unproffessional Engineering Web Page, 2018

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

"Hearthstone'un Dota'lısı" değil, çok daha fazlası...





ALİ SEZGİN

ARTIFACT

Karışık gibi geliyor olabilir ama ondan daha karışık

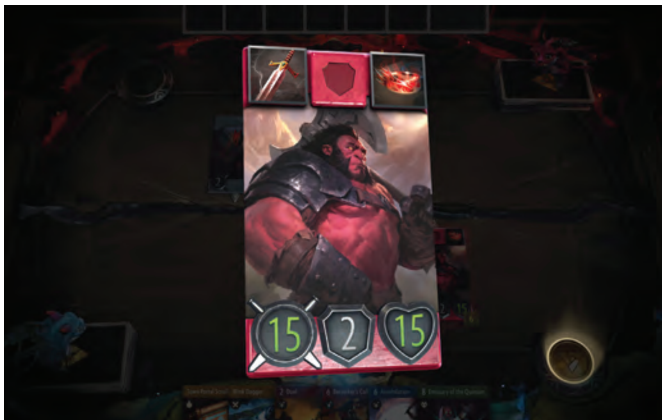
Hearthstone'un kart almaya zorlayan paketlerinden bıkmış, *Gwent*'in yeterince tutmamasından mustarip bir oyuncu olarak *Artifact*'in beni heyecanlandırmasından doğal bir şey olamaz herhalde. Blizzard'ın popüler *Warcraft* evrenini kullanması gibi, Valve da *Dota2* karakterlerini olduğu gibi bir masa oyununa taşıyor. Aslında masa demek doğru olmaz çünkü gerçek hayatta *Artifact* oynamaya kalksaydınız toplamda 3 masaya ihtiyacınız olurdu.

Artifact sadece Sniper'ı Queen of Pain'i kullanan sıradan bir kart oyunu değil. *Dota*'nın üç koridorlu ve kahraman temelli mekaniklerini baştan sona kullanan bir proje olarak karşımıza çıkacak. Aynı *Dota*'da olduğu gibi koridorları tutmak önemli ve farklı koridorlara geçerek gank benzeri hamleler de yapmak mümkün. Oyunda toplamda 3 koridor ve her koridorda tarafların bir kulesi bulunacak ve maçlara iki taraf da toplamda 40 kart ve 5 kahramanla başlayacak.

Kulağa karışık geldiğini tahmin edebiliyorum ancak oyunu oynayanlar (henüz bize nasip olmadı) öğrenme sürecini atlattıktan sonra gerçekten basit ve anlaşılır olduğunu iddia ediyorlar. Oyuna başladıktan sonra rastgele creep'leriniz koridorlara yerleşiyor ve çeşitli büyüler ve saldırılarla sıra sıra ilerlemeye başlıyorsunuz. *Artifact*'te büyü okulları kahramanların renklerine göre şekilleniyor. Kırmızı, mavi, siyah ve yeşil destelerin hepsinin kendine özgü bir karakteri var ve buna uygun kartlarla şekillenmişler. Örneğin Kırmızı kahraman Bristleback'in olduğu bir hatta, mavi Lunar Eclipse yapmak mümkün olmuyor. Buna rağmen farklı koridorları etkileyen büyüler de var. Yani yan koridoru etkileyen mavi bir modifikasyon kartını Bristleback'in olduğu taraftan Luna'ya doğru kullanmak mümkün. Kahramanlar ölünce bir el bekleyerek yeniden doğuyorlar ancak o elde renk kartlarının çoğunun işlevsiz kalması rakip tarafa büyük bir avantaj sağlıyor.

Anlayabileceğiniz üzere ortada basit bir oyun olmayacak. *Hearthstone* oyuncuları *Artifact*'i aynı anda 3 oyun oynamaya benzetmişler. Haksız olduklarını söyleyemem, zira bu üç oyunun birbirini doğrudan etkileyeceğini düşünürsek çok daha karmaşık bir oyun bizleri bekliyor gibi gözüküyor. İşin güzel yanıysa maddi tarafında ortaya çıkıyor. Aynı *Dota*'da olduğu gibi yeni kartlar ve kahramanları açmak için oyunun ana fiyatı haricinde herhangi bir ödeme yapmanız gerekmeyecek. Dileyen oyuncular kartları ve animasyonları değiştiren kozmetik ürünleri alabilecekler. Valve oyuncuların parayla yeni kartlara ve dolayısıyla diğer oyunculara karşı avantaja sahip olmayacaklarının garantisini veriyor.

Artifact'i olabildiğince anlatmaya çalışsam da işin aslı benim de bizzat anlamadığım çok sayıda detay var. Özellikle içeriğiyle para harcatmaya yönelik modellerden bunalan oyunculara ilaç olacak gibi gözükse de gereğinden fazla karmaşık oluşunun sorun olup olmayacağını hep beraber göreceğiz.



Axe ve benzeri kahramanlar, oyundaki özelliklerini yansıtacak yeteneklerle karşınızda olacaklar.



TÜR: Kart Oyunu | **YAPIM:** Valve | **DAĞITIM:** Valve | **PLATFORM:** Win, Osx, Linux | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Kasım 2018







JUST CAUSE 4

Siz de aynı şeyi düşünüyorsunuz değil mi? "Ama bu oyun aşırı derecede Just Cause 3'e benziyor" diyorsunuz ve çok da haklısınız. Yine de şunu kabul edelim, Just Cause'lar genel olarak çok eğlenceli oyunlar be. Amaçsız kaos işte, altında çok da bir şey aramamak lazım. Bu serinin çok iyi becerdiği bir şey varsa o da bu "eğlence hissini" sonuna kadar yaşatmak olsa gerek ve Just Cause 4 de bu uzmanlığını konuşturacak.

Bir kere bu sefer karşımızda kelimenin tam anlamıyla DEVASA bir harita var. Just Cause 3'ün haritası da büyüktü ama bu kez GTA V haritasının neredeyse 6 katı büyüklüğünde ve dolu dolu bir haritadan bahsediyoruz. Bu haritada dört farklı biyom var (yağmur ormanı, çayırlar, çöl ve yüksek dağlar) ve bunların her biri de oynanışa yeni özellikler ekleyecek.

Just Cause 4'ün en ilgi çekici yanlarından biri karşılaşacağımız ekstrem hava koşulları bence. And dağlarından esinlenilen biyomda wingsuit'imizle uçacağız ve bu sırada tipilere çok dikkat etmemiz gerekecek. Yağmur ormanlarında tropik fırtınalar ve yıldırımlar, çayırlık alanlarda önüne gelen her şeyi silip süpüren hortumlar ve çöldeki kum fırtınaları bize zor anlar yaşatacak ama Just Cause oynayan biri zaten bu tür bir kaosa hazırlıklıdır. Hazırlıklıyız, değil mi? ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Aralık 2018





RED DEAD REDEMPTION 2

Heyecan var mı, heyecan? Sizi bilmem ama ilk Red Dead Redemption'ın tadı benim hâlâ damağımda. O oyunu aralıksız oynayıp bir tane Xbox 360 bozmuştum. Şimdilerde aynı heyecanı RDR2 için duyuyorum ama bir farkla, oyunu oynayamayacağımın bilincinde olarak :(Yine de bir umut günün birinde PC'ye gelir diyor ve o yüzden de tüm gelişmeleri takip ediyorum. Mesela yerleşim yerlerini gördünüz mü? Yedi bölge ve hepsi de birbirinden nefis görünüyor. Madenci kasabası Annesburg'dan Mount Agen'ın karlı zirvelerine, aileler arası kan davalarının yaşandığı Scarlett Meadows'tan bataklıklardaki Lagras'a kadar her bölge üzerinde özenle uğraşmış Rockstar.

Ama oyundan gelen yeni bilgilerden beni en çok gaza getireni 200'den fazla hayvan olacağının açıklanması oldu. İlk oyunda da en sevdiğim kısımlardan biri hayvanların peşine düşmekti, bu sefer kendimizi iyice doğal ortamda hissedeceğimize eminim. Baksanıza, tüm hayvanlar türlerine göre farklı yapay zekâlara sahip olacakmış. Yani ayılar ayı gibi, kurtlar kurt gibi davranacak. Yayınlanan fragmanlarda gördüğümüz tüm hayvanların (başta atlar olmak üzere) hareketleri öyle doğaldı ki, bu doğallığı 200'den fazla hayvanda göreceğimizi bilmek başlı başına büyük olay.

Hatta açık dünyada avlanırken esen rüzgârın kokumuzu taşıyacak olmasına ne demeli? Böylece koku alma duyusu güçlü olan hayvanlar yerimizi anlayabilecek. Diyelim ki avlanmayı başardık ama hayvanı gidip de pompalı tüfekle tam karnından vurduk, postta kocaman delik açıldı. İşte o zaman postun değeri düşecek mesela, hayvanı neresinden ve neyle vurduğumuz büyük önem taşıyacak.

Bunlar gerçekten de buzdağının yalnızca görünen kısmı ama duyduğum her detay "n'olur PC'ye de gelsin" dedirtiyor. RDR2 için Ben Bunu İstiyorum diyebilirim rahatça. ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar Games | **DAĞITIM:** Rockstar Games | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Ekim 2018



Oyungezer YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!







Daha fazla bilgi için:

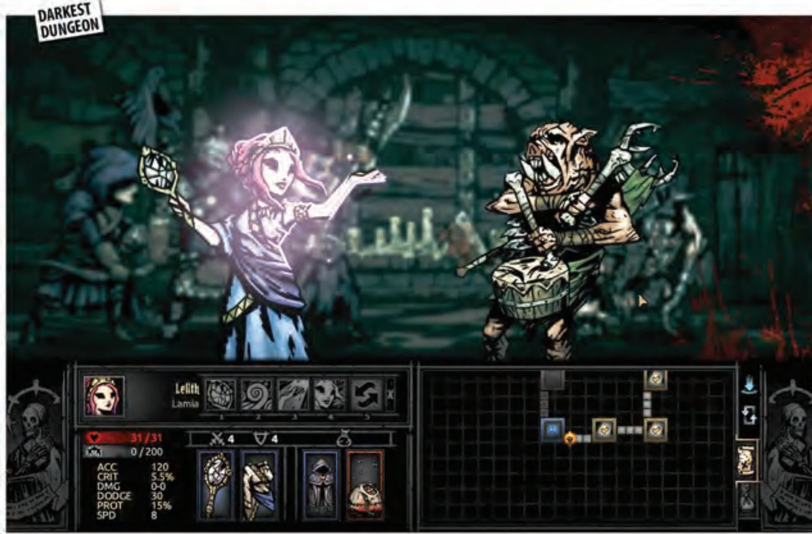


OYUNLARIN ÖMRÜNÜ UZATAN MODLAR

Eh madem ekonomi patladı, yeni oyun falan kolay kolay alamıyoruz, elimizdekilerin suyunu çıkarmak için güzel bir zaman. Popüler oyunlar için popüler birkaç mod derledik sizler için. Yani teknik olarak her mod oyunun ömrünü uzatır elbette ancak özellikle buna odaklanmış modlara odaklandık. Tabii bir de burada yazdıklarımızın buzdağının görünen yüzünün en tepesindeki bir kartopu olduğunu not edelim.

Daha niceleri keşfe çıkmanızı bekler.





DARKEST DUNGEON

Kasvetli atmosferi, ölümüne zorluğuyla tuhaf bir bağımlılık yapma etkisi var Darkest Dungeon'ın, son yılların en çok oynanan bağımsızlarından olması boşuna değil. Geri dönesiniz gelirse neden oyunu modlarla biraz farklılaştırıp yeni bir tecrübe yaşamayasınız? ÖMER

SINIF MODLARI: DD karakter sınıfları üzerine kurulu bir yapım ve taze bir tecrübe için en güzel yöntemlerden biri de oyunu yeni sınıflarla doldurmak olsa gerek. Bu konuda ünlü, yaptıklarıyla takdir toplamış birkaç mod yapımcısı var; Marvin Seo, ActionJack, Exaelus gibi. Yeni sınıflar dengeleri bozar diye düşünmeyin, merak etmeyin, ne yaptığını bilen insanlar bunlar (bu arada ayrıca yazmadık ama Starbound için de bu dediklerimin bir benzeri geçerli, yeni ırklar ekleyen bir sürü güzel şey mevcut).

ADRES: Steam Atölye

• **DAHASI:** Pitch Black Dungeon

HALF-LIFE 2

Half-Life'ların mod dünyasına, çıkan modların da oyun dünyasına ne kadar çok şey kazandırdığı hepimizin malumu. Ama tabii Half-Life'ların mod dünyasındaki fırtınalı dönemleri geride kaldı. Özellikle de Garry's Mod, Counter-Strike, The Stanley Parable, Black Mesa, No More Room in Hell, Sven Co-op, Neotokyo gibi büyük modlar kendi başlarına oyun olduktan veya Steam sayfalarına kavuştuktan sonra biraz ıssızlaştı Half-Life ortamları. Yine de modlardan bahsederken güzel bir örnekle Half-Life adını anmamak da ayıp olurdu. ÖMER

UNDERHELL: Aslında Half-Life 2 istemiyor, yalnızca Source yazılımını kurmanız yetiyor, dolayısıyla Half-Life 2 modu sayılmayabilir ama olsun, kavramları biraz esnetmenin sakıncası yok. Max Payne'i andıran bir havası var Underhell'in. Eşini gizemli bir intihar sonrasında kaybeden özel tim uzmanı Jake bir rehin alma eyleminde görev alır ancak bu sıradan bir rehin alma görevi değildir ve Jake'in geçmişiyle yüzleşmesine neden olacak olaylar serisini başlatır. Underhell'in sadece ilk bölümü çıktı ve çok beğenildi. Uzun süredir sesi çıkmasa da şu an Insurgency: Sandstorm'un geliştirilmesine gömülmüş olan yapımcı "tüm ömrümü de alsa tamamlayacağım" diyor Underhell için.

ADRES: moddb.com/mods/underhell

• **DAHASI:** GoldenEye: Source, Nightmare House 2, Sllent Hill: Alchemilla



TOTAL WAR

Son büyük tarihi Total War olan Rome II de dâhil olmak üzere bütün Total War'lar için oyun ömrü uzatıcı güzel modlar bulunuyor ancak bu konuda en popüleri halen Medieval II. Öte yandan Warhammer'lara da ilgi yoğun. ÖMER



STEEL FAITH OVERHAUL (TWW I VE II): Creative Assembly uğraşıp didinip Warhammer lore'una uygun, belli bir derinliği olan şahane oyunlar yapmış, ellerine sağlık. Ancak takdir edersiniz ki Total War büyük bütçeli bir yapım ve aşırı derinleşir ve genişlerse çoğunluğu kendinden uzaklaştırır, az satar, zarar ettirir. O nedenle TWW'ler insani derecede komplikedirler. Ama siz derseniz ki "başlarım ben öyle işe, yapıştır ne varsa", Steel Faith lore'a uygun onlarca yeni birimi, büyüsü, teknolojisi, her fraksiyon için yeni mekanikleri ve çok daha fazlasıyla sizi bekler.

ADRES: Steam Atölye



THIRD AGE: Gördüğüm kadarıyla birçok oyun için yapılmış birçok Yüzüklerin Efendisi modu var ama en popüleri bu. Orta dünya haritasıyla, Rohan'ından Isengard'ına fraksiyonlarıyla bayağı kapsayıcı bir yapıya sahip. Yalnız kendi başına kurarsanız muhtemelen yetersiz gelecektir çünkü bayağı eski. Ancak tıpkı Civ IV'ün Fall from Heaven'ı gibi Third Age'in de alt modları var. En önemlisi de Divide and Conquer. Yani önce Third Age'i, ardından da Divide and Conquer'i kuruyorsunuz, Battle for Middle-earth'lerden çok daha farklı bir LotR stratejisi tecrübesi yaşamanın keyfine bakıyorsunuz.

ADRES: moddb.com/mods/third-age-total-war ve moddb.com/mods/divide-and-conquer

• **DAHASI:** The Elder Scrolls: Total War (Medieval II), Divide et Impera (Rome II), Warcraft:Total War (Medieval II)

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Oyunların ömrünü uzatan modlar dendiğinde benim aklıma ilk olarak The Elder Scrolls serisi gelir. Oyun modlarını ve modlamayı da zaten Oblivion'la öğrenmiştim. Skyrim'e 650 saat (şimdilik) gömmüş biri olarak gerçekten oynamaya değer ve oyunun ömrünü uzatan modlar derledim. ■ EGE





MOONPATH TO ELSWEYR: Bu büyük macera modu bizi Khajiit ırkının diyarı Elsweyr'e götürüyor. Keşfetmek için tropik ormanlardan çöllere 13 farklı bölge ekliyor. Skyrim'in tek tip doğasından sıkıldıysanız bu modu kurup güzel güzel gezebilirsiniz. Tamamen seslendirilmiş 6 yeni görev ve yeni düşmanlar da cabası. Son olarak... Modun Türkçe çevirisi de bulunuyor!

ADRES: nexusmods.com/skyrim/mods/9782, nexusmods.com/skyrimspecialedition/mods/4341

FALSKAAR: Skyrim için yapılan ve oyunun içinde çalışan en kapsamlı, en iyi mod olma ihtimali yüksek olan Falskaar devasa. Skyrim'deki 2-3 bölgeye denk gelecek kadar büyük, yeni bir alan sunuyor. Bir cüce harabesinin derinlerinde açılan portalı kullanarak Falskaar'a geçiyoruz. 9 adet uzun mu uzun ana hikâye görevi ve tam 17 yan görevle 20-30 saatlik oynanış sunuyor. Tamamının seslendirilmesine ek olarak 40 dakikalık özel müzik de eklediklerini belirtmekte fayda var. Bu tip modlar içinde en keyif aldığım Falskaar oldu. Bunun da Türkçe çevirisinin olduğunu belirteyim!

ADRES: nexusmods.com/skyrim/mods/37994, nexusmods.com/skyrimspecialedition/mods/2057

HELGEN REBORN: Daha küçük çaplı bir mod da olsa Helgen Reborn oyundan alınan zevki de oyun süresini de artırıyor. 6 ile 10 saat arası ek içerik sunuyor gibi görünse de çok daha fazla olabilir. Sonuçta oyunun başında yerle bir olan şehri baştan kuruyorsunuz ve hepinizin bildiği gibi Skyrim'de yeni bir ev alıp döşemekle uğraşmak bile insanı saatlerce oyalayabiliyor. Yine güzel seslendirmeler ve gayrimenkul sahibi olmakla ilgili güzel fikirler var. Türkçe çeviri de cabası!

ADRES: nexusmods.com/skyrim/mods/35841, nexusmods.com/skyrimspecialedition/mods/5673

ENDERAL: Gelelim Skyrim için hazırlanan en baba moda... Tabii buna mod demek ne kadar doğru bilemiyorum. Skyrim motoru kullanılarak, Skyrim dosyaları üzerinden çalışan yeni bir oyun diyebiliriz. Kendi launcher'ından açılıyor ve Skyrim'le alakası olmayan başka bir evrende geçiyor. Çok daha zorlu dövüş sistemi, tecrübe puanları ve hayatta kalma öğeleri göze çarpan farklılıklar arasında. Tabii ki yepyeni ve tamamen özgün bir yetenek ağacı da mevcut. Epey sağlam, oyunlarda sık rastlamadığımız kadar kaliteli bir ana hikâyesi var. Yan görevleri yapmak, evinizi kurmakla uğraşmak gibi etkinliklere bağlı olarak 30-100 saat arası bir oynanış vadediyor. İki sene önce 20-30 saatte çok az bir kısmını bitirip bug'lar sebebiyle bırakmak zorunda kalmıştım ama sonrasında defalarca güncellendi. Türkçe desteği olmadığını belirteyim ama İngilizce ya da Almanca biliyorsanız Enderal'ı mutlaka oynayın. Gerçekten yepyeni bir RYO yapmışlar mod ayağına...

ADRES: enderal.com

• DAHASI: Perkus Maximus, Requiem, Deadly Dragons, Diverse Dragons





SKYRIM İÇİN YAPILAN BAZI MODLAR OYUNA İÇERİK EKLEMEKTEN ZİYADE HEMEN HEMEN HER ŞEY DÂHİL YEPYENİ RYO'LAR YARATIYOR.

STAR-WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KOTOR 2'yi zaten oyuna yapım aşamasında katılamamış içerikleri ekleyen ünlü TSLRCM modu olmadan oynamazsınız diye düşünüyorum bu saatten sonra, yapımcıları bile öyle oynamanızı öneriyor. Ancak ilk KOTOR için de ilginç şeyler mevcut. ■ ÖMER

☐BROTHERHOOD OF SHADOW: Solomon's Revenge: İlk KOTOR'a Revan'ın geçmişiyle yakından ilgili, 8 saatten fazla süren bir genişleme paketi çıktı desem beğenirsiniz ama burası aslında Giresun. Darth Revan'ın suikastçısı Shadow'un ve onun Jedi Master'ının merkezde olduğu görev ağacını Korriban'da, yani oyunun ortalarından sonra başlatabiliyorsunuz. Mandalorian Savaşları'nın finaline, Malachor V Savaşı'na şahit olabildiğiniz görevler oldukça kapsamlı. Hatta görevlerin komple seslendirilmiş olduğunu da not edeyim de projenin büyüklüğünü daha bir gözünüzde canlandırabilin.

ADRES: nexusmods.com/kotor/mods/95

• **DAHASI:** Exar Kun's Tomb, Ryloth Planet Mod



DRAGON AGE: ORIGINS

İlk Dragon Age'in hem aksiyon hem taktiksel oynanışı çok övgü almıştır bildiğiniz gibi, hatta sonraki oyunların eleştirildiği noktalardandır bu sistemin değişmesi. Bir de tuhaf bir şekilde kesilecek düşman azdı oyunda, doyamazdınız bir türlü oynanışa. O yüzden modlar kurup yeni görevlere çıkmak için ideal bir adres Dragon Age: Origins. ■ ÖMER

☐ALLEY OF MURDERS: Oyunun en ünlü ve en güncel ek içerik modu. Ferelden'in başkenti Denerim'de gerçekleşen seri cinayetleri araştırıyor ve hem insan hem darkspawn düşmanlarla mücadele ediyoruz. Bir de üstüne ortalıkta templar'ların başına bela olmuş bir maleficar (asi büyücü) var. Çok uzun süren bir görev modu değil, bir saatte falan bitiyor ama olsun, seçimlerle ve sonuçlarla ve de tamamen seslendirilmiş olmasıyla oynamaya değer kesinlikle.

ADRES: nexusmods.com/dragonage/mods/615

☐BALDUR'S GATE II REDUX: Hemen Dragon Age mekanikleriyle Baldur's Gate II oynayabileceğinizi sanıp heyecan yapmayın (ben yapmıştım). Oyunun sadece ilk bölümünü, yani Irenicus'un zindanını sunuyor. O kadarı bile çok tatlı ama. 3D olarak o mekânda bulunmak; Imoen'i, Dryad'ları detaylı modellemeleriyle görmek...

ADRES: nexusmods.com/dragonage/mods/1836

• **DAHASI:** Dark Times Act I, Ancient Elven Ruins

XCOM

XCOM türevleri bayağı yaygınlaştı ve yaygınlaşmaya da devam ediyor ancak keltoş uzaylılardan kopamıyorsanız da kimse sizi suçlamaz. ■ ÖMER

☐LONG WAR: Hem Enemy Unknown/ Within hem de XCOM 2 için var olan bu mod eklediği sürüsüyle silah, sınıf, görevle ve de daha kafası çalışan yapay zekâyla adının hakkını veriyor ve oyunun hem savaşlarının hem de savaş dışı kısımlarının ömrünü uzatma (ve de zorluğunu arttırma) görevini çok iyi yerine getiriyor. XCOM'u bu mod olmadan oynayamayanların sayısı hiç de az değil, öyle söyleyeyim.

ADRES: Steam Atölye

• **DAHASI:** Yeni Sınıflar



SID MEIER'S CIVILIZATION IV & V

Civ VI getirdiği bir sürü güzel yeniliğe rağmen biraz sıkıntılı bir oyundu ve eskiler kadar çok tutmadı. OGZ'de bir sürü Civ hayranı var ama hiçbirimiz de 3-5 oyunun üstüne çıkmadık mesela. Mod toplulukları da aynı şekilde o kadar da üstüne düşmedi Civ VI'nın. Ama IV ve V derseniz iş değişir. Her iki oyunu da şu an yükleyip modlasanız beş tane yeni Civ çıkmışçasına ömür boyu oynayabilirsiniz. ÖMER

FALL FROM HEAVEN II (CIV IV): Sadece Civ'in değil oyun dünyasının en ünlü modlarından biri. "Civ'i fantastik bir şekle sokuyor" diyeceğim ama öyle deyince de sanki birimlerin modellerini değiştirip koymuşlar falan sanacaksınız. Onlarca fraksiyondan birini seçerek başlıyorsunuz ki fraksiyonlar arasındaki farklılıklar esas Civ'lerde olduğundan çok daha büyük. Hem birimleri hem de dünyayı etkileyen büyüler gırla. Hele bir de Mahşer'in Dört Atlısı'nın ve hatta Şeytan'ın haritaya indiği Armageddon mekaniği var ki iyi ırklarla kötü ırkların birbirine girmesine odaklı bir oynanışı kaçınılmaz kılıyor. Bunları da çok ciddi bir lore ve hikâyeyle birbirine bağlıyor ayrıca mod. Fantastik bir Civ tecrübesi isteyenlerin aradığı her şey var kısacası.

Tek sorunu modun geliştiricilerinin işi 2008'de bırakmış olması. Ancak 2 sebepten dolayı bu o kadar da büyük bir sorun değil. 1.'si 2008'deki hali de zaten yeterince iyi ve gelişmiş durumda. 2.'si de bu modu modlayan modlar da var (evet) ve onlar sürekli güncellenip genişliyor. İlginizi çektiyse bence Fall From Heaven II'yi indirip biraz oynayın, sararsa, devam etmek isterseniz Ashes of Erebus, Extramodmod, Master of Mana Xtended gibi mod modlarını bir tararsınız.

ADRES: moddb.com/mods/fall-from-heaven-ii



FAERUN (CIV V): Altıgenlere alışmışsanız ve tekrar Civ IV'ün karelerine dönmek istemiyorsanız ve daha tanıdık fantastik öğelerle haşır neşir olmak istiyorsanız Unutulmuş Diyarlar üzerine kurulu Faerun modu sizi bekler. Artıları ve eksileriyle seçilebilir 25 fraksiyon, iyi dengelenmiş büyü mekanikleri, detaylı yaratık tasarımlarıyla ilgiyi hak ediyor. İsterseniz Faerun'un yanına Karanlıkaltı haritasını da açabiliyorsunuz.

ADRES: Steam Atölye

• DAHASI: R.E.D. WWII Edition (Civ V), A Mod of Ice and Fire (Civ V)


VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

STARDEW VALLEY

Stardew Valley'in başarısının arkasında oynadıkça ortaya çıkan sırları, eğlenceli NPC diyalogları ve istediğiniz kadar tavşan sahibi olabilmek gibi bir sürü şey yatıyor. Ama görülebilecek her şeyi gördükten sonra oyunun tekdüzeleştiği de bir gerçek. GÜLHİS

EXPANSION: Haritanın küçüklüğünden yakınanlar için, gezilecek yerleri neredeyse iki katına çıkaran bir mod. Bolca kır bayır, NPC'ler, perili bir ev ve daha fazlası bu modla birlikte haritanıza ekleniyor.

ADRES: nexusmods.com/stardewvalley/mods/284

• DAHASI: Alec NPC, CJB Cheats Menu

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Zamanında aşırı popüler olamadığı için sevenlerini üzmüş ancak var olan popülerliğini de bugünlere kadar taşımış bir kült klasik Bloodlines. Mod çevrelerinde de durum farklı değil. ÖMER

ANTITRIBU: 7 yeni klan, 10 yeni disiplin, yüzlerce yeni NPC, onlarca saatlik içerik. Yeni Masquerade bekleyenlere çölde vaha gibi bir şey. Ancak biraz bug'lı. Yani geniş çaplı, Bloodlines susuzluğunuzu önemli ölçüde giderecek, ancak tamamen cilalanmamış bir proje bu. Eh, ana oyunu da sıkıntılarıyla sevmiştik neticede, bize koymaz.

ADRES: moddb.com/mods/bloodlines-antitribu

• DAHASI: Clan Quest, The Final Nights

NEVERWINTER NIGHTS 2

NWN 2, Steam'den kaldırılmış olabilir ancak GoG'dan ve daha başka platformlardan halen satın alınabiliyor ve tabii modlanabiliyor. ÖMER

BALDUR'S GATE RELOADED: Bir RYO efsanesini, Baldur's Gate'i NWN 2'nin görselliğiyle, yani tamamen üç boyutlu olarak oynama fikri sizce de aşırı çekici değil mi? Modcu ekip azmetmiş ve hem ana oyunun hem de genişleme paketi Tales of the Sword Coast'un tamamını yapmış. Şu sıralarda da Baldur's Gate II üzerinde çalışıyorlar.

ADRES: nexusmods.com/neverwinter2/mods/794

• DAHASI: Icewind Dale



FALLOUT 4

Savaş belki değişmiyor ama modifiye edilebiliyor. ■ ENGİN

VAULT 1080: Nvidia sponsorluğunda yapılan mod yarışmasının 1.si. Oyunun başlarına eklenen bu bölümde, sığınaktan çıktıktan sonra yakınlardaki bir kiliseyi ziyaret ediyorsunuz ve kilisenin altında bir vault olduğunu görüyorsunuz. Odaları gezip sığınağın hikayesini öğrendikçe duygulanabilir, hikâyenin bir tarafı için üzülürken diğer tarafına öfkelenebilirsiniz. Final kısmındaki tercihinizde öfkeyi nereye yönlendireceğiniz önemli rol oynayacak. Ana hikâyeden bağımsız olduğunu da belirteyim.

ADRES: nexusmods.com/fallout4/mods/18172

AMERICA RISING: A TALE OF THE ENCLAVE: Dolu dolu içerik sunan bir mod. Tekrar edilebilir görevler, çok sayıda yeni bölge, yeni yol arkadaşları, rastgele karşılaşmalar, yeni karakterler, 1.000 satırın üzerinde seslendirilmiş diyalog ve fazlası mevcut. Bu modun ana hikâye akışına etki ettiği noktalar var, belirtmiş olayım. Enclave'den gelen bir sinyal ardından yardım edip etmemek konusunda bir karar verecek, sonrasında attığınız adımlarla oyunun gidişatını etkileyeceksiniz.



ADRES: nexusmods.com/fallout4/mods/23923

MAXWELL'S WORLD: Korku/gerilim içeriği arayanlara hitap eden bir mod. Maxwell's World olarak adlandırılan bir eğlence parkında geçen hikâyede hayatta kalan bir grupla bu yere neler olduğunu ve buradan nasıl kaçılabileceğini bulmaya çalışıyorsunuz. 7 kısımdan oluşan ve oyuncuların ana hikâyede yaptığı tercihlere göre değişen 4 farklı sonu bulunan bu modda, kendilerine has savaş stilleri ve ufak görevleri bulunan 3 yeni yol arkadaşı yer alıyor.

ADRES: nexusmods.com/fallout4/mods/18949

WELCOME TO GOODNEIGHBOR: Goodneighbor bölümüne yeni içerik ekleyen bu modla 2 yeni görev ve 3 suikast görevi, ayrıca yeni yerleşim yerleri, workshop ve evler, yeni düşmanlar ve malzemeler geliyor -ki toplamda 3 saate yakın bir oynanış sizleri bekliyor. Bu modun güzel bir yanı, ana hikâyeye etki etmemesi.

ADRES: nexusmods.com/fallout4/mods/15702

• **DAHASI:** Alec NPC, CJB Cheats Menu



CRUSADER KINGS II

Paradox stratejileri zaten hep uzun ömürlü olmuştur ki Crusader Kings II de en sevilen Paradox stratejilerinden biri zaten. Ancak oyunu komple değiştiren total conversion modları o kadar fazla ve gelişkin ki bu saatten sonra Crusader Kings II oynamak Crusader Kings II almak için ilk sebeplerden biri bile değil. ■ ÖMER

A GAME OF THRONES: Game of Thrones'un strateji oyunu olmak için aşırı uygun bir altyapıya sahip olduğunu düşünüyor ve neden düzgün bir Game of Thrones stratejisi olmadığını merak mı ediyorsunuz? Benim teorim: Bu işe niyetlenen yapımcılar bu aşırı popüler modla karşılaşıyor ve daha iyisini yapamayacakları için en baştan pes ediyorlar. Savaşlarıyla, entrikalarıyla, tanıdık fraksiyonları ve karakterleriyle, hem Westeros hem Essos kıtasıyla, kitapları ve diziyi seven herkesin göz atması gereken, sahip olduğu ünü sonuna kadar hak eden bir mod.

ADRES: moddb.com/mods/crusader-kings-2-a-game-of-thrones-ck2agot

ELDER KINGS: A Game of Thrones kadar olmasın bir diğer çok gelişmiş ve çok beğenilen mod. İsminden de anlayabileceğiniz gibi The Elder Scrolls dünyasında, oranın fraksiyonlarıyla oynamanıza olanak tanıyor. Üstelik sadece Tamriel değil, Akavir, Yokuda ve Atmora kıtaları da mevcut. Büyü kullanımı, loncalar, Dragonborn olabilme, Oblivion'dan ordular çağırabilme gibi TES hayranlarının bayılacağı bir sürü mekaniğe sahip.

ADRES: Steam Atölye

• **DAHASI:** The Middle Earth Project, The Witcher Kings

MOUNT & BLADE: WARBAND

Mount & Blade'in kendi başına popülerliği zaten göğüs kabartıcı bir olayken oyunun mod çevrelerinin en popüler 3-5 oyunundan biri olmayı başarması da ek bir mutluluk kaynağı. ■ ENGİN





A CLASH OF KINGS: Mount & Blade için yapılan modlar içinde en popülerleri belki de yakın dönemlerde popüler olması nedeniyle Game of Thrones'la ilgili olanlar. Bu mod da zaten ismini Buz ve Ateşin Şarkısı serisinin 2. kitabından alıyor. Modla birlikte Westeros'un tamamını ve Essos kıtasının batı kıyılarını kapsayan bir harita geliyor. 21 farklı fraksiyon, 1.000'den fazla nesne, yeni paralı askerler, yol arkadaşları, arma ve sancaklar, deniz yolcuğu ve 15 yeni görevle dolu dolu bir içerik sunuyor.

ADRES: moddb.com/mods/a-clash-of-kings

GEKOKUJO: Bu oyunun en sevilen yanlarından birisi oyuncuyu farklı dünyalara götüren modları olsa gerek ki Gekokujo da onlardan birisi. Warband'i Sengoku dönemi Japonyası'na taşıyan bu modda, ilk basamaklardan başlayıp zirveye yürüyen ve Japonya'nın yönetimini elde etmeye çalışan bir karakteri canlandırıyoruz.

ADRES: moddb.com/mods/gekokujo

WARSWORD CONQUEST: M&B dünyasından Warhammer evrenine taşınmak isteyenlere hitap eden modumuz. Haliyle oyuna farklı ırklar (elfler, cüceler, orklar vs.) ve büyü ekleniyor ki büyünün olaya dâhil olmasıyla birlikte bambaşka mekaniklerle de tanışmak kaçınılmaz oluyor. Diplomasi, yapay zekâ gibi konularda da yapılan iyileştirmeler mevcut.

ADRES: moddb.com/mods/warsword-conquest

BLOOD IN THE WEST: Her dünyaya el atılan M&B modlarında Orta Dünya'nın es geçilmesi beklenemezdi herhalde. Yüzük Savaşı döneminde geçen bir hikâyeyi ele alan bu modda; 18 fraksiyon, 2000'in üzerinde yeni nesne, yüzlerce yeni birlik, Orklar, Uruk-Hailer, Elfler, Cüceler, Entler, Troller, Goblinler ve Hobbitler gibi yeni ırklar yer alıyor.

ADRES: moddb.com/mods/blood-in-the-west

• **DAHASI:** A World of Ice and Fire, Ottoman Scenario



MOD DÜNYASININ EN POPÜLER İÇERİĞİ TARTIŞMASIZ ŞEKİLDE YÜZÜKLERİN EFENDİSİ. ACABA BU ASLINDA YENİ BİR LOTR OYUNU İÇİN YAPILAN SESSİZ BİR ÇAĞRI MI?

MINECRAFT

Minecraft'la 2500 saatten fazla geçirdiğimden olsa gerek artık vanilla hâlini oynayamıyorum. Ama modlar? Modlu Minecraft hâlâ beni cezbediyor. Diğer oyunlardan farklı olarak tek tek modlardan ziyade mod paketlerinin revaçta olduğu Minecraft'ın mod paketleri için birkaç launcher mevcut. Ben kendi tercih ettiğim ve tamamen yasal olan Twitch uygulaması üzerinden örnek vereceğim. Farklı türde 3 paket, her paket 1.12.2 sürümünde çalışıyor. ■ EGE



MODERN SKYBLOCK 3: DEPARTED: Skyblock bilenleriniz vardır, gökyüzünde tek ağaç olan minik bir bloğun üzerinde başlayıp özel modları kullanarak kaynak ürettiğiniz mod paketleri. Modern Skyblock 3: Departed, ex nihilo yerine Sky Resources adlı modu kullanarak eski skyblock'lardan farklılık gösteriyor. Üstüne bir de bu 3. sürümde ilerlemeyi çizgisellikten çıkarıp istediğiniz sırayla yapılacak görevler üzerinden yürütmüş. Taze bir skyblock deneyimi.

ADRES: minecraft.curseforge.com/projects/modern-skyblock-3-departed

SEVTECH AGES: Çok zaman isteyen ama çok keyifli bir paket. Gelişimi çağlara bölüyor. Taş devrinde uyduruk aletler ve şaman büyüleri kullanırken, ilerleyen çağlarda çok sağlam teknolojik yapılara kadar gidiyor. Zor bir mod paketi, öğrenilecek çok şey de var ama kesinlikle keyifli!

ADRES: minecraft.curseforge.com/projects/sevtech-ages



ROGUELIKE ADVENTURES AND DUNGEONS: Bu paket de bol macera, yetenek gelişimi, görev, yeni diyarlar ve yaratıklar isteyen savaşçı ruhlular için. Teknolojiyle falan uğraşmayayım ama değişik mekânlarda değişik yaratıklarla savaşıp kendimi geliştireyim diyorsanız tam size göre!

ADRES: minecraft.curseforge.com/projects/roguelike-adventures-and-dungeons

KEŞİF İÇİN!

Buradaki oyunlar ve modlar dışında kendiniz de bir şeyler keşfetmek isterseniz bilmeniz ve takip etmeniz gereken üç tane adres var: Steam Atölye, Nexus Mods, ModDB.

Her oyunun *Steam Atölye* (Workshop) desteği olmaz. Aklınızdaki oyunun sayfasına gidip oradan Topluluk Merkezi sekmesine tıklayın, yukarıda Atölye seçeneğini görürseniz var demektir. İlk kez modlarla haşır neşir olacaksanız en popülerlere göz atmak istersiniz muhtemelen, Atölye sekmesinin içinde, sağ taraftan En Popülerler'e tıklayın, ardından zaman aralığını biraz genişleterek gezinmeye başlayın. Birçok oyunda filtreleme seçeneği de var, sağ tarafta görürsünüz etiketleri. Ömür uzatıcı modlar için Overhaul, Total Conversion, Story gibi etiketlere bakmanızda fayda var.

nexusmods.com adresinde şöyle bir yöntem izleyebilirsiniz: Ana sayfadaki arama çubuğunu kullanarak oyununuzun sayfasına gidin öncelikle (varsayılan olarak mod arama seçili, onu değiştirmeyi unutmayın). Orada bir yerde Explore All Mods seçeneğini göreceksiniz, ona tıklayarak en öne çıkan modları listeleyebilirsiniz. Modları filtrelemek de isteyeceksiniz muhtemelen, Refine Results seçeneğine tıklayın ve sol üstteki listeden ilginizi çeken kategorileri işaretleyerek aratıp sonuçlarda turlamaya başlayabilirsiniz. New Lands and Locations, Quests and Adventures gibi kategoriler ömür uzatıcı modları bulmak için idealdir.

moddb.com ilk başta karışık görünebilir ama değil aslında, korkmayın. Yukarıdaki arama çubuğuna oyununuzun adını yazarak sayfasına gidin öncelikle. Oyunun adının altındaki sekmelerde Mods seçeneğini göreceksiniz, ona tıklayın, karşınıza o günün en popülerleri çıkacak. Belki tüm zamanların en popülerlerine bakmak isteyebilirsiniz, orada Popular All Time seçeneğini göreceksiniz, ona tıklayın ve dolanmaya başlayın. Görsellerin üzerinde çıkan rakam o gün en popülerler listesinde kaçıncı sırada oldukları. Bir detay: Bir modun sayfasına girdiğinizde o modun ne olduğuna dair açıklama değil de güncelleme notları olabiliyor, kafanızı karıştırabilir. Mod adının altında Articles diye bir sekme var, genellikle orada bulabilirsiniz modun ne olup ne olmadığına dair açıklamaları. Keyifli modlar! ■ ÖMER

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Bomber Crew (GKN)	7	75
City of the Shroud	7	57
Dead Cells	9+	89
Death's Gambit	7	72
Elon Musk Simulator (EE)	-	-
Enter the Gungeon (Upd.)	-	-
Graveyard Keeper	8	69
Guacamelee! 2	8	85
Hellblade: Senua's Sacrifice - VR Edition	9	88
Madden NFL 19	7	80
No Man's Sky (Upd.)	-	-
Overcooked 2	7	80
Phantom Doctrine	8	73
Semblance	7+	80
State of Mind	7	68
The King's Request	6	-
The Vagrant	8+	-
The Walking Dead - Final Season - Ep.1	8+	-
Thief of Thieves - Season 1	7	-
This is the Police 2	7+	68
Unavowed	8+	86
We Happy Few	5+	62
World of Warcraft: Battle for Azeroth	6	80

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



MERVE AKMAN

Eylül benim en sevdiğim ay. Sonbaharı genel olarak çok severim, eylülse bunların içerisinde en yumuşak olanı oluyor genelde. Üstelik fonetik olarak çok hoş bir kelime, söylerken de dilinizden akıp gidiyor. Fakat bu Eylül benim için yirmili yaş bunalımı ve serbest çalışma gerilimiyle dolu, tatlı bir melankoliden ziyade panikle örülü bir ay oldu. Gelecek Eylül'de hayatımı düzene oturtmuş olmam dileğiyle.

SAYILARLA GEÇEN AY

27
Steam'deki "Dandik" kategorimde bulunan oyunlar.

233
Fashion Fantasy adlı mobil oyunda harcadığım günler.

4
İşlerimi son ana bıraktığım için sabahladığım geceler.

ÜÇ ÖNERİ

LAST DAY OF JUNE: Her fırsatta bu oyunun reklamını yapmaya uğraşıyorum ama çok güzel bir şey! 2 saatlik, duygusal ve dünya tatlısı bir sinematik deneyim. Herkes oynamalı bence (kıps kıps).

DRAGON AGE: ORIGINS: Şu fani hayatta en sevdiğim oyuna hoş geldiniz! Memento filminde sürekli hafızasını kaybeden adamın yerinde olsam her yere "DA:O oyna" diye notlar yazardım. Unutup unutup aynı deneyimi yeniden yaşamak... Üfff!

BORDERLANDS 2: Ömer'le düştüğümüz bu katıksız aksiyon batağına sizi de bekleriz. "Ay bilmem ki şimdi, FPS filan çok yapamam ama..." derken "HAYDİ ADAM BİÇELİM!!!" seviyesine nasıl geldim bilmiyorum. Teşekkürler Jack!



ONUR KAYA

Spider-Man'den sonra God of War'a daldım, ilk oynayışım olmasına rağmen zorluğu tepeye çektim, bu sayede haftalar depresyonuma değil, oyunun zorluğuna ağlamakla geçti. Valkyrie Queen kesince bedenim kısa süre için ışık saçmış olsa gerek ama ben görmedim; gözümü kapamış kahkaha atmaktaydım. Denedim çalışıyor arkadaşlar, depresifseniz tüm dikkatinizi talep edecek zorlukta bir oyun oynayın.

SAYILARLA GEÇEN AY

3
GMGOW zorlukta Valkyrie Queen kesmek için harcanan saat sayısı.

60
Konsolda "zor oyun" oynarken özlenen kare/saniye oranı.

10514987
Çok okunmak istenen ama kur yüzünden hayallerden silinen çizgi romanların sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

GOD OF WAR: Oynadınız biliyorum ama Ağustos ayında gelen New Game+ moduna bakmadıysanız hemen geri dönün, sürüyle yeni eşya var.

THE DARKNESS 2: Kimse oynamadığı için asla devamı gelmeyecek muhteşem oyunlardan bir tanesi, indirim dönemlerinde sudan da ucuz oluyor.

TALES FROM THE BORDERLANDS: Diğer Telltale yapımlarına kıyasla çok az insanın oynadığı şaheser, firmanın son iyi yapımlarından.

64

Shadow of the TOMB RAIDER

LARA CROFT: KÜLTÜR HIRSIZI

YAZAN
EGE SAĞIN


Seni sevemedim labirent şehir Paititi...

Tarihe dokunmayı severim. Çok özel bir histir tarihe dokunmak. Küçüklüğümden beri arkeoloji meraklısı olduğumdan pek çok antik kente ve müzeye de gittim. Efes'te ya da Pompeii'de binlerce yıl önce bir çiftçinin, bir filozofun ya da belki bir kralın oturduğu taş basamaklara oturabiliyor insan, düşününce muazzam bir şey. Ne hayatlar dokundu acaba o taşlara...? Konuşsalar neler anlatırlar kim bilir? Binlerce yılda dokunan binlerce hayattan sonra sizin elleriniz dokunuyor aynı taşa. O taşın tarihi ağırlığı muazzam değil mi? Bilmiyorum, belki sadece ben böyle düşünüyorumdur ama arkeolojiye hep böyle baktım. Müzelerse biraz üzücü geliyor, sonuçta hiçbir şeye dokunamıyorsunuz. Bu dünyanın tarihinin bir parçasına o kadar yakın olup dokunamamak üzücü bir şey. İşte bu yüzden Lara'nın her önüne gelen tarihi eseri kapmasını anlıyorum ancak bunu yapması ne kadar doğru? Müzelerde dokunmama kuralı olmasının bir sebebi var sonuçta, bunun doğurduğu başka sonuçlar olabilir mi? İşte karakterini oluşturan yeni üçlemenin son halkasında bu sorgulamalar var.

Babasının araştırma notlarını inceleyerek Meksika'ya giden Lara, iki oyundur (*hatta 20 yıldır - T.*) didiştiği Trinity adlı örgütle orada da karşılaşır, onlardan önce tapınağa girip bir hançer bulur. Hançeri bulduğu odadaki duvar resimlerinde Maya yaradılış ve yok ediş tanrısının motifleri ve bir dizi doğal afet vardır. Nihayetinde gümüş kutu ve hançerin güçleri beraber kullanılmazsa güneş tutulması sonucu dünya yok olacaktır. Peki Lara ne yapar? Her zaman yaptığını tabii, hemen cepler hançeri! Tabii bundan kısa sürede pişman olur zira bir gücü uyandırdığını hisseder, yer sarsılır ve kehanetlerdeki ilk afet olan tsunami başlar. Bir türlü kendini sevdirmeyi tam olarak başaramayan yancımız Jonah, Lara paçayı kurtarana kadar bekledikten sonra hançeri öyle laps diye aldığı için önce bir güzel paylar, sonra çark edip afette ölenlerin suçlusunun o olmadığını ve felaketin bir tesadüf olduğunu söyler Lara'ya. Gerçekten öyle midir peki? Oyunun daha ilk dakikalarından itibaren Lara'nın gittiği her ülkede felaketlere yol açması ve her şeyi çalması sorgulanıyor, bu da bizi daha ağır temaları olan bir TR oyununa başladığımıza ikna ediyor. Bu sorgulama hikâyenin ikinci yarısına kadar da devam ediyor üstelik. Lara yaptıklarıyla yüzleşirken büyüyüp olgunlaşacak ve 1996 yılında tanıdığımız karaktere dönüşecek sonunda. En azından bize vaat edilen bu, ama bu karakter gelişimi ne kadar derin ve inandırıcı, işte orası kehanetlerde yazmıyor.

Tanrılar kurban istiyor...

Kısa bir hikâye özetinin ardından olumsuz girmek hoş olmasa da, oyunda beni en rahatsız eden şeyin hikâyenin mantıksızlığı olduğunu belirtmek isterim. Fantastik bir hikâye de olsa kendi içinde mantıklı olması gerek senaryonun. Sen uydular sayesinde GPS'le yerini tespit ediyorsun, yıldızlara bakarak yolunu bulabiliyorsun ama güneş tutulmasının asla bitmeyeceğini ve dünyanın yok olacağını da lap diye kabul ediyorsun örneğin. Yahu biri bile mi şüpheci olmaz? Biri bile mi çıkıp "güneş tutulması bir astronomi olayıdır Lara; Ay, Dünya'nın etrafında döndüğü için tutulma birkaç dakika içinde biter" demez? Hadi bu Maya tanrısının Ay'ı sabit yörüngeye oturtacak doğaüstü güçleri olduğunu kabul edelim ve herkesin bunu doğal karşılamasına, kimsenin şüpheci olmamasına eyvallah diyelim. Peki diğer tanrılar ne olacak? Sadece bu üçlemede bile başka tanrısal varlıklar dünyayı tehdit etti. Farklı coğrafyaların farklı tanrılarıydı bunlar. Eee şimdi bu Maya tanrısı dünyayı yok ederken çıkıp "Kardeş sen hayırdır dünyayı falan yok ediyorsun?" diye kızmayacaklar mı? Onlar güçsüz, fasulyeden tanrılar



Yağmur ormanlarının Tomb Raider serisindeki yeri büyüktür. Üçlemenin son halkası da harika tasarlanmış bir cangılla bu yeri daha da perçinlemiş.



ÖLDÜRMENİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Lara Croft'ın karakter gelişiminin ikna edici olmamasının bir sebebi de genç kızın bir anda ölüm makinesine dönüşmesi. İlk oyunda bu süreçte zorlanıyor gibi gösterilse de bundan eser kalmamış. Dishonored, Deus Ex gibi kimseyi öldürmeden bitirebildiğimiz ama hikâye odaklı oyunlar varken bu kadar katı olmaları üzücü. Gerçi neredeyse oyunu kendi kendine oynatacak kadar kendi kafalarındakini yapan bir ekipten bahsediyoruz ama en azından Lara birilerini öldürünce oflayıp poflayabilir, özür dileyebilir, bir şeyler söyleyebilirdi. We Happy Few'da bile karakterimiz "bunu yapmak istemiyordum, özür dilerim" diyor örneğin. Lara'nın duygusuz bir ölüm makinesine dönüşmesi, bunu hazırlayan süreçle örtüşmüyor.





da bir tek bu Maya tanrısı mı çok güçlü? 1996'da başlayan orijinal seri için bunlar belki kabul edilebilir açıklar fakat böyle bir üçlemenin son oyununa bu kadar büyük bir senaryo boşluğu yakışmıyor. Semavi dinlerin de 500 yıl önceki bir kâşif/rahipten bahsedilmesi dışında esamesi okunmuyor oyunda, dolayısıyla vaat edlen derinlik senaryo kısmında çoktan tökezledi bile. Serinin önceki oyunlarında da farklı tanrılardan bahsedilmişken bunlar arasında hiçbir bağlantının kurulma ihtiyacı duyulmaması bir diğer günahı oyunun.

Baltalar elimizde uzun ip belimizde

Oh, içimi size döktüğüme göre oyunun asıl güçlü olduğu noktaya geçebilirim. Meksika'daki giriş bölümünün ardından gümüş kutuyu bulmak için Peru'ya gidiyoruz ve asıl oyun büyük, tehlikeli, gizemli, hayat dolu bir yağmur ormanında geçiyor. Orman her ayrıntısıyla harika tasarlanmış. Yapraklar arasından sızan güneş ışıkları, yemyeşil ve kocaman yapraklı bitkiler, yosun tutan ve üzerinde bitkiler kök salmaya başlamış eski Maya harabeleri... Üstelik olay yalnızca tasarım değil, teknolojik olarak da çok güzel bir oyun var elimizde. Lara'nın çamura bata çıka yürüdüğü yerler var ki arkada bıraktığı derin izler ve karakterin animasyonları o çamurun ağırlığını hissettiriyor. Crystal Dynamics'in hâlâ oyunda parmağı olduğunu hissettiren müthiş detaylarla süslü her yer.

Ormanın bu kadar güzel ve etkileyici olmasının bir numaralı sebebiyse kendini tekrar etmiyor oluşu. Prosedürel oluşturma yöntemiyle hazırlanan oyun alanlarının ardından böyle özene bezene tasarlanmış kocaman bir ormanda oynamak o kadar iyi geldi ki... Gizlenme yerleri, sırları, farklı zemin yapıları ve kot farkları derken ortama gerçekten çok özenilmiş. Haritada açtığım tüm tarihi eserleri, notları, malzeme kaynaklarını vs. tamamlamak için etrafı keşfederken bir an bile sıkılmadım. Her patika başka bir şelaleye, uçuruma, mağaraya, dereye, harabeye, açıklığa çıkıyor. Böylece koleksiyon nesnesi toplama işi bir külfet olmaktan çıkıp cangılın sırlarını keşfetmeye dönüşmüş ki, oyun sürenizin çoğunluğunu burada geçirebilirsiniz. Ayrıca ana hikâyenin tutarsız ve fazla hevesli yapısının aksine küçük eserlerde, mektuplarda, notlarda ve yazıtlarda anlatılanlar epey başarılı. Bunları topladıkça Maya halkının yaşantısını, inançlarını, başlarına gelen olayları daha iyi anlıyorsunuz. Kolonileşme döneminden itibaren gelmeye başlayan kâşiflerin günlükleri de o coğrafyanın tarihine ayrı bir pencere açarken Lara'nın aradığı gümüş kutunun ve karşılaştığı doğaüstü olayların daha iyi anlaşılmasını sağlıyor.

Bunlar hep Eidos Montreal'in oyunu

Ormanda gezmek temelde çok keyifli, çalışan formülü bozmamışlar ve bu oyunda aynı mekanikleri çok daha etkili kullanmışlar. Ancak orman kısımlarında hareket etmek çok doğal ve akıcı hissettiriyor olsa da aynı şeyi mezarlar, uçurumlar, tapınaklar için söylemek çok mümkün değil ne yazık ki. Kolay ve normal zorluk seçeneklerindeki beyaz izler ve avcı görüşünü açtığınızda parıldayan yerler olmadan oynamak çok zor, ya da bana çok zor geldi demeliyim. Lara çok rahat atlayabilirmiş gibi görünen yerlere atlayamıyor, çok rahat tutunacağı yere tutunamıyor. Önceki oyunlardan tanıdığımız Lara o iki metrelik mesafeyi hiç gerinmeden zıplar, o meşhur çığlıklarından atmaya ihtiyaç bile duymazdı ama burada birden kırılganlığı tutuyor. Zaman zaman atlayıp tutunduğu yer, bunu yapmadığı yerlerden çok daha zorlu oluyor hatta. Göstergeleri kapatıp oynama fikri çok hoşuma gitmişti ama sık sık alçakta ve ileri çıkıntısı olan, rahatça ulaşılabilir görünen yerlere tutunamayıp ölerek kafayı yedim. Oyun bastığım tuşu algılamadığı için öldüğüm anlar da oldu, özellikle de önceden kurgulanmış aksiyon sekanslarında. Bu ikisi birleşince "acaba tutunması lazım da ben mi beceremiyorum, sonuçta bariz şekilde boyu yetiyor, kayada da yeterince yer var" diye kendinizi sorgulayıp epey vakit kaybetmeniz de olası. Atlamaya ve tırmanmaya bu kadar odaklı bir oyunda takdir edersiniz ki ciddi bir sorun bu. Ama göstergeler yardımıyla aşılabilir olduğunu da gene hatırlatayım.

Bu istikrarsız tırmanma mekaniklerinin en büyük sebebi önceden kurgulanmış sekanslar. Örneğin bir yerde Lara denizin üzerinde kayalıklarda atlarken çok rahat tutunması gereken yere tutunmamakta ısrar etti. Pes edip azıcık solundan dolanarak aynı kayalığa farklı açıdan yaklaşmayı denedim ve rahatça tutundu, hemen ardından o tuttuğu kayanın parçalanıp uçurumdan aşağı düşer gibi olduğu kısacık bir sekans yaşandı. Sırf

YORDUN BENİ PAITITI

Paititi, bir Tomb Raider oyununda yapılmış en büyük merkez şehir. İnsanlarla konuşuyor, alışveriş yapıyor, yan görev alıyoruz. Gerçekten kocaman ama önemli bir sorun var: Şehir labirent gibi. Dağlara tırmanan Lara çatılara tırmanamıyor, önüne de pek çok kez sivri kazıktan duvarlar kurulmuş. Diyorlar ki illa şehrin kendi dolambaçlı yollarından bul yolunu. Karakterin doğası gereği anlamsız bir kısıtlama ama bari şehir planlaması düzgün olsun yahu. Paititi'de geçen yan görevleri ve koleksiyon eşyalarını iki günde tamamlayabildim. Sürekli sıkılıp kapatıyordum. Aklınızda bulunsun...





Gizlilik mekanikleri harika çalışıyor, tam bir yırtıcı hayvan hissi veriyor Lara.

TÜCCARLARA DİKKAT!

Kasabalardaki ve Paititi'deki tüccarlar yalnızca malzeme ve silah değil aynı zamanda önceden erişemediğiniz yerlere erişmenizi sağlayacak teçhizat da satıyor. Bu yüzden hepsini kontrol etmekte fayda var. Öte yandan satılan silahla elinizdeki silahın özelliklerini kıyaslamanın bir yöntemi yok ve başlarda para biriktirmek epey zor. Alışveriş yapmadan önce oyunu kaydetmeyi unutmayın.





Şu resim eski pikselli günleri hatırlatmadı mı size de?



Jonah'ın destekleyici rolü ne kadar büyük olsa da hala kendi derinliği yok.



LARA CROFT'UN SONRAKİ MACERASINDA

Oyunun sonunda jenerik sonrası bir dakikalık bir sahneyle Lara'nın olgunlaşmış ve geleceğe umutla, bilinçle bakan halini görüyoruz. Fakat tek seçenek bu değilmiş. Firma birkaç farklı bitiş sekansı üzerine çalışmış ve bunlardan biri ilk gün yamasına kadar esas sahneymiş. Bunu bir "hata" olarak nitelendirseler de son anda vazgeçilmiş gibi duruyor. O sahnede farklı olan ne mi var? İlk Tomb Raider oyununun baş kötüsü Jacqueline Natla'dan Lara'ya gelen bir zarf!

bu ucuz adrenalin kaynaklarını kullanmak için oyun kendi mekaniklerine ihanet ediyor kısaca. İlla onun istediği yoldan gidin ve kurguladığı minik sahneleri tetikleyin istiyor. O ormanın özgürlüğüne çok büyük bir tezat oluşturuyor bu anlayış. Oyunun pek çok noktada Lara'yı zorla yavaş yürüttüğü yerler de var. Halka karışıp gizlice Trinity üyelerini takip ettiğimiz giriş sahnesinde bunu bir derece anlayabilirim ama sonrasında bir tapınağa girdiğinde etrafta kimse yokken de zorla yavaşlatması sinirlerimi zıplattı. Sinirlerim zıplamasın, Lara zıplasın! Sen mi oyuncusun ben mi oyuncuyum yahu? Tamam atmosfer güzel, uğraşmışsınız, göstermek istiyorsunuz ama ona ben karar vereyim lütfen. Gizlilik moduna girmek için de tuş yok mesela. Düşman varsa kendi kendine hemen çömelip yürümeye başlıyor Lara. Tabii bu yalnızca insan düşmanlarda geçerli, hayvan avlarken gizlilik kullanmak ağaca tırmanıp hayvanın yakına gelmesini beklemekten ibaret. Yürüme hızını belirler, nerede çömeleceğini belirler, gitmem gereken yolu seçer... E ben bırakayım kendi kendine oynasın oyun? Sinematik anlatım iyi güzel ama bu kadar kısıtlama da olmasaydı diyorum.

Yeni Bir Lara

Serbest bırakıldığımız yönlerden biri olan gizliliğe özellikle önem verilmiş ve bu epey doğru bir tercih olmuş. Sağlam teçhizatlı paralı askerlere karşı tek başına bir gencin (o genç Lara Croft bile olsa) Rambo gibi savaşması çok mantıklı olmazdı *(Önceki iki oyunda yaptığımız tam olarak bu değil miydi? :P -T)*. Bunu yapmayı yine deneyebilirsiniz ve hem ok-yayın hem de silahların kullanımı zaten serinin iyi olduğu konulardandı, bu başarı burada da devam ediyor ama özellikle yüksek zorlukta gizliliği bir kenara bırakmak intihardan farksız. Gizlilik mekanikleriyse çok iyi çalışıyor.

Evriminin son halkasında daha karanlık bir hikâye vaat edilen Lara, o kadar da değişmemiş.



Çalılarda saklanmak, ağaç tepelerinden ölüm yağdırmak çok eğlenceli. Bir de her fragmanla resimlerde gözümüzü sokulan (kelime anlamıyla) çamur mekaniği var tabii. Birikinti olan yerlerde Lara sağlıklı bir çamur banyosu yaparak sarmaşıklarla kaplı duvarlara dayanıp kamufle olabilme özelliğini açıyor. Yalnızca oynanış mekaniği olarak keyifli olmakla kalmamış, aynı zamanda Lara'nın "survivor" görünümünü de perçinliyor bu mekanik.

Gelelim bir başka Lara Croft inşası iddiasına. Oyunun başındaki olayla beraber kendini sorgulayacak, davranışlarının başka hayatlara etkilerini gözden geçirecekti. Bunu özellikle Paititi'de yerli halkla konuşmalarında ve yaptığı yan görevlerde fazlaca hissediyoruz ama Lara'nın bunu içselleştirdiğine dair pek bir belirti de yok ortada. Bir iki kere "Neler yapıyorum ben böyle? İnsanları hiç düşünmüyorum..." diye hayıflanıyor evet ama bunlar sanki kendi vicdanını susturmak, "o kadar da kalpsiz değilim"e inandırmak için söylenmiş kısa, ruhsuz cümleler. Burada olay genel olarak bilge yerlilerin ona öğüt vermesinden ibaret. Gerçek bir karakter gibi hissettirdiği anların yalnızca şımarık ve gözünü hırs





one | ps4 | win

bürümüş bir yabancı gibi davrandığı sahneler olmasıysa çok ironik. Hatta hikâyenin ikinci yarısında (mezarları ve yan görevleri bulduğunuz gibi yaparsanız oyunun son 2-3 saatine denk geliyor) Lara'nın sözde kendini sorgulaması da başkalarının öğütleri de bitiyor ve dünyayı kurtarma operasyonu ağırlık kazanıyor. Oyunun sonunda da jenerik sonrası sahnede mucizevi biçimde ders almış, olgunlaşmış bir Lara Croft görüyoruz ama oraya nasıl geldiği hiç tatmin edici değil. Üçlemenin en güçlü yanlarından biri olan karakter gelişimini son oyunda bu kadar tökezletmeleri güçlü bir kapanışı imkânsız kılmış, hatta yeni serinin özüne ihanet olmuş.

Direkten dönen tasarımlar

Tomb Raider anlatılır da mezarlardan bahsetmeden geçilir mi? Tercih ederseniz girip keşfedebileceğiniz 9 büyük mezar var. Önceki oyunlara göre biraz daha fazla içerik sunuyor yani *SoTR*. Bir diğer artısı da bulmacalar. Mezar bulmacaları önceki oyunlara kıyasla çok daha güzel ve ölümcül. Oyunun ritmini bozacak kadar zor değiller ve gerek yaratıcılığın gerekse fizik kurallarının kullanımı açısından keyif veriyorlar. Ne var ki önceki oyunlara kıyasla daha sönük tasarımlara sahipler bana kalırsa. İriler ama görkemli değiller. Güzeller ama büyüleyici değiller.

Oynaması eğlenceli ve görmesi güzel de olsa yağmur ormanı ve Maya konseptinin *Tomb Raider*'a hiç uygun olmadığını hissettim *(çarpılırsın vallahi Ege -T)*. Maya kültürüne meraklı ve orayla ilgili oyunlar oynamaktan çok hoşlanan, arkeoloji temalı modern fantezi şeklinde senaryolarına bayılıyorum ama oyundaki Maya yazıtları o kadar sıkıcıydı ki... Evet kültürlerini vs. anlatıyor ama gerçekten çok banal bir biçimde yapıyor bunu. Kolonicilerin notları, mektupları, günlükleri ya da Maya halkının kullandığı eşyalar inceden inceden derin bir kurgu oluştururken bu yazıtlar vasatı aşamıyor. Öte yandan mekân çeşitliliği de kısıtlanıyor ve oyun çok daha yatay bir düzlemde geçiyor. Tırmanacak ağaçlar var tabii her yerde ama sürekli dağ tepe dolaştığımız oyunların ardından pek keyifli gelmedi. Tabii bu biraz da tercih meselesi.

Shadow of the Tomb Raider'ın en trajikomik günahıysa bir ek özellik olan "immersive conversation" yani kapsayıcı, gerçekçi sohbet özelliği. Bu özelliği açarsanız karşılaştığınız insanlar kendi dillerinde konuşuyor. İspanyolca olsun, Maya dilleri olsun... Ses sanatçıları berbat bir iş çıkarmış, çok duygusuz konuşuyorlar ama olsun, Maya dili konuşacak yetenekli ses sanatçısı bulmak çok kolay değildir doğal olarak. Ama şunu sorarım size, neden Lara hepsiyle İngilizce konuşuyor? Herkes kendi dilini konuşurken Lara'nın İngilizce yanıt vermesi, sonra karşı tarafın yine kendi dilinde devam ettirmesi çok tuhaf ve bütün o gerçekçilik hissini baltalayla girişen ironik bir durum. İşin daha komiği, Paititi'de tüm figüranlar kendi dillerinde konuşurken ana hikâyede önemli rol oynayan 3 yerli karakterin İngilizce konuşması. Tam yapın ya da yapmayın yani.

Sonuç olarak *Shadow of the Tomb Raider* kendi vaatlerinin ve tutarsızlığının kurbanı olmasına rağmen hâlâ keyifli. Her şeyi yaparsanız 25-30 saat arası da bir oynanış vadediyor. Çok şey beklemeden keyifle oynayabilirsiniz.





Kostümle eski Lara Croft'a da dönüşebiliyoruz!



- Keşif keyfi
- Başta ok-yay olmak üzere önceki oyunların sağlam aksiyon mekanikleri burada da mevcut
- Görsellik
- Daha iyi bulmacalar
- Gizlilik oynanışı oldukça tatmin edici

—

- Hikâyesi tutarsız ve özensiz
- Gerçekçi diyalog sistemi berbat uygulanmış
- Lara'nın karakter gelişimi hiç olmamış
- Oyun bazen kendi kendini oynuyor
- Mezarlar eskisi gibi görkemli değil

7



Son Karar

Tutarsız hikâyesine ve anlatım hatalarına rağmen önceki oyunların güçlü yönlerinin çoğunu koruyor, kendini oynatıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Eidos Montreal, Crystal Dynamics | **DAĞITIM:** Square Enix / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (Steam, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** tombraider.wikia.com

ARKEOLOJİK MACERALAR

Define avcılarının ana kahraman olduğu, çeşit çeşit gizemli ve görkemli mekân keşfettikleri oyunların en ünlüsü Tomb Raider olabilir ama Lara Croft'un hatırı sayılır meslektaşları da var.

STRANGE BRIGADE

Deadfall Adventures gibi 1930'larda geçen bu oyunda Mısır'daki arkeolojik alanlarda gezip Mısır mitolojisinden yaratıklarla savaşıyoruz. Aksiyon dozu bol ve co-op bir oyun olduğu için maceraperest arkadaşlar için tercih edilebilir.





ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

Oyunun mekânlarının arkeoloji seven biri için muhteşem olması bir yana ücretsiz olarak gelen Discovery Tour DLC'siyle gerçek Mısır uzmanlarının anlatımıyla dijital bir müze gezisi yapabiliyorsunuz. Eşine pek rastlanmayan şık bir hareket!

LA-MULANA

Bir başka maceracı arkeolog da La-Mulana oyununda yer alıyor. Nostaljik bir aksiyon/platform oyunu olarak dikkat çeken La-Mulana epey zor ama müdavimi de çok. Devam oyununun çıktığını da hatırlatayım. Özellikle iki boyutlu mekân tasarımlarının güzelliği ve "şirin" denebilecek görselliğiyle dikkat çekiyor.



DEADFALL ADVENTURES

Bir başka maceracı arkeolog da La-Mulana oyununda yer alıyor. Nostaljik bir aksiyon/platform oyunu olarak dikkat çeken La-Mulana epey zor ama müdavimi de çok. Devam oyununun çıktığını da hatırlatayım. Özellikle iki boyutlu mekân tasarımlarının güzelliği ve "şirin" denebilecek görselliğiyle dikkat çekiyor.



UNCHARTED

Nathan Drake. Nathan. Drake. Daha ne denebilir ki? Hem tarihi eserlerin hem kalplerimizin hırsızı. Sırtını Tomb Raider serisinin 20 senelik tarihine dayayan ama silahlı çatışma miktarını ve kalitesini çok artırarak farklı şekilde harmanlayan efsane seri. Naughty Dog'un müthiş prodüksiyonuyla her oyun çıtayı yukarı çekerken Nathan merkezli sunduğu karakter gelişimi ve sempatik yapısı da cabası!







INDIANA JONES

Eh, arkeoloji denir de Indiana Jones denmez mi? LucasArts'ın point 'n click macera türünü zirveye taşıdığı dönemlerin öncesinde meşhur Indiana Jones karakterine yaptıkları güzel oyunlar vardı. Birbirinden keyifli ve gizemli arkeolojik maceraları aksiyonla değil kafa çalıştırarak yaşatan keyifli oyunlardı. İyi ki varsın Indy!





Ailede ciddi bir duvar karalama sıkıntısı olduğu ortada. Belki de kağıda yazsalar huzur bulacaklar ama...

TRANSFERENCE

Aynı şeyi mi görüyoruz?

C. SERPİL ULUTÜRK

Sıkışık alanlarla aranız iyidir umarım, çünkü *Transference* klostrofobik bir ortamda geçen ama kaçırmak istemeyeceğiniz bir korku-macera oyunu. Özellikle de bir oyuna dönüşemeden yalan olan Kojima projesi *P.T.* içinizde ukde kaldıysa…

Peki, iki saat önceye, oyunun başına dönelim. *Transference*, ortadan kaybolmuş üç kişilik bir ailenin izini sürdüğümüz bir oyun. Biz kimiz belli değil ama baba Raymond Hayes'den gelen "Biz gidiyoruz, umarım sen de gelirsin, görmeni istediğim öyle çok şey var ki" diye konuştuğu gizemli bir video kaydı üzerine ailenin yaşadığı apartman dairesine gidiyoruz. Ve her detayı bize bir şeyler anlatan dört odalı ama beş boyutlu bir ev buluyoruz karşımızda. "Beş" boyutlu diyorum çünkü burası gerçekten de katman katman, farklı zaman dilimleriyle kırılmış farklı gerçekliklere açılan bir yer. Doğru hamleleri yaparsanız her bir odayı her ziyaretinizde bıraktığınızdan farklı buluyorsunuz. Evin duvarları arasında sıkışmış onlarca hatıranın arasında bir hayalet gibi gezinerek hikâye parçalarını birleştiriyor, bulmacalar çözüyor ve giderek derinleşen bir hatalar zincirinin en karanlık noktasına kadar ilerleyebiliyorsunuz.

Babacığım, korkutuyorum

Küçük bir çocuğun korku dolu fısıltıları kadar ürkütücü az şey vardır. Daha önce defalarca kullanılmış olsa da eskimeyen bir formül bu. Nitekim *Transference*'ın atmosferine de çok şey katıyor. Zaten oyunun tüm ruhu atmosferinde. Titreyen görüntüler eşliğinde kopuk kopuk gelip giden hatıralar, tam olarak ne olduğunu kestiremediğimiz bir karanlık düşman, çıtırtılar, fısıltılar, müzik… Tümü birleşip insanın üstüne çullanıyor ve bunu zaman zaman yerinizden zıplatarak yapıyor. Yani evet, oyunun korku dozu hiç fena değil. Ama hepimiz *Layers of Fear* falan oynamış koskoca insanlarız, korku oyunlarıyla mücadele yöntemlerini biliyoruz, büyütecek bir durum yok, yedek donu hazırda tutmanız yeterli.

Transference özellikle bulmacalar tarafında tatmin edici bir oyun. Anahtarı bul – kapıyı aç gibi basit şeyler de var ama asıl güzellik, hikâyenin içinde çözümlerini sunan bulmacalarda. Sizin tek yapmanız gereken detaylara dikkat etmek, sesleri dinlemek, Hayes Ailesi'nin yaşantısını anlamak ve biraz da gördüğünüz şeyleri aklınızda tutmak. Hani demiştim ya mekânlar siz bir şeyleri çözdükçe değişiyor diye… Daha önceki gelişinizde orada olmayan eşyaları falan kullanmanız gerekeceğinden etrafta ne var ne yok, fikriniz olması lazım. Her şeyi tek tek kurcalamak mümkün olmayabilir zira ortalık not kağıtlarından, fotoğraflardan, ses dosyalarından geçilmiyor. O yüzden diyorum etrafa iyi bakın diye; neyi inceleyeceğinize karar verirken bir önceliğiniz olsun, "hmm burada böyle bir şey yoktu" dediklerinizden başlayın.

Bulmacaların sevdiğim bir başka yönü de oyuna felsefi bir derinlik katmaları oldu. Siz "anaa, ev değişti la!" derken oyun "Birlikte baktığımız şeyleri aynı şekilde gördüğümüzü nereden bilebiliriz? Belki her birimiz farklı bir gerçekliğin içindeyiz" gibi tartışmalara girebiliyor, bir prizma bulmacasını alıp "Işık her zaman aydınlatmıyor olabilir, belki de bizi karanlığa itiyor" gibi birtakım önermelere çevirebiliyor. Hikâye de insan beyni ve bilinç aktarımı gibi konuları işlediği için pek de sırıtmıyor bu muhabbetler, sırf şekil olsun diye iliştirilmiş olmadıkları belli.

Oyunun hoş bir ayrıntısı daha: Yanlış bir iş yaptığınızda cezası ölmek değil, P.T.'deki gibi korkutulmak oluyor. Yukarıda "karanlık düşman" diye bahsettiğim şey karşınıza aniden çıkıp sizi bir önceki adıma gönderiyor ki bu da zaman olarak bir kayıp değil, sadece haykırarak küfrettiğinizle kalıyorsunuz.

VR oyunu olmasına rağmen ben Transference'ı bilgisayar başına oturup oynadım. VR düşmanlığından değil, maalesef oyunun teknik sorunlarına takıldığımızdan böyle oldu. Dert değil, ama bu defa da birinci şahıs kamerasının yarattığı mide bulantıları eşliğinde, soğuk soğuk terleyerek oyunun sonunu zor ettim. Neyse ki toplamda iki saatlik bir deneyimden bahsediyoruz, 15 dakikada bir mola vererek falan oynanıyor "motion sickness"a rağmen.

Ubisoft'un bağımsız geliştiricilerle paslaşmaları her zaman harika sonuç vermiyor ama *Transference* bence hem indie ruhunu taşıyan hem de Ubisoft standartlarını çok da sarsmayan bir oyun olmuş. Belki ömrü çok uzun değil ama bittiğinde size düşünecek bir şeyler de bırakıyor olması güzel. 90 lira vermek için acele etmeyin ama sağlam bir indirim döneminde bakmak üzere istek listesine atabilirsiniz.

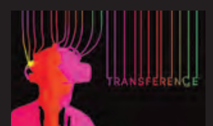


- Hikâyenin derinlik hissi güzel
- Atmosferini seveceksiniz
- Anlamlı, düşünerek çözülebilir bulmacalar



- First-person kamerası yoruyor
- Ara hikâyeleri izlemek için menüye dönmek gerekiyor
- Çok pahalı (hangimiz değiliz ki diyor içinden)

7



Son Karar

Kısacık ömrüne rağmen, iz bırakan bir oyun ama henüz almak için erken.

TÜR: Korku / Macera | **YAPIM:** SpectreVision | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 89TL (Steam, Uplay) | **DAHASI İÇİN:** ubisoft.com/game/transference

SHADOWS: AWAKENING

Gölgelerin gücü adına!

EREN ERYÜREKLİ

Hani bir film izlersiniz patlamış mısırla, kolayla iyi gider ve eğlencelidir de. Lakin bitirdikten sonra belli sahneler haricinde aklınızda çok bir şey kalmaz ve ileride de belki 2 kez daha izlersiniz. İşte tam da bu formülün oyun versiyonu şeklinde özetleyebilirim *Shadows: Awakening*'i zira oynayıp bitirdikten sonra aklınızda çok bir şey kalmayacak kendisinden.

Gölge etme çok

Oyuna bir umut içimde oluşan hack n' slash boşluğunu doldursun diye başlamıştım aslında. Sonuçta kim beynini kapatıp saatlerce loot peşinde yaratık kesmek istemez ki bazen? Ama karşıma çıkan hem beklentilerimi aşan hem de altında kalan bir yapım oldu. Heretic Kingdoms evreninde geçen oyunumuz farklı bir ana karaktere sahip ve kendisi öte boyutta yaşayan bir iblis. Bu arkadaş gizemli bir büyücü tarafından çağırıldıktan sonra Tahtalıköy'ü boylamış savaşçıların ruhlarını kendi bedeninde toparlayarak onların gücünden yararlanmaya başlıyor. Lakin bu şansız ruhlar kişiliklerini yitirmiyorlar ve karakter özellikleri de iblisi etkileyebiliyor. Hatta yolculuk esnasında aralarında geyik bile çeviriyorlar "vay efendim bu beden bize dar" falan minvalinde, işin biraz cılkı çıkıyor anlayacağınız. Bu özelliğin oynanışa katkısıysa aynı anda 4 karakterle değiştire değiştire oynayabiliyor olmamız. Yani 4 kişilik bir ekip oluşturup gelen düşmana göre adam değiştirmek mümkün ve ilginç şekilde de zevkli. İblis abiyi seçince ortam kararıyor ve gölge diyarda oynamaya başlıyoruz ki normalde geçemediğimiz bazı yerlere bu boyutta ulaşabiliyoruz. Bu mekanik savaşlar çok zorlaştığında paçamızı kurtarsa da bazı boss'lar haricinde çok da zorlayan bir


Düşman kestikçe sağa sola fırlayan renkli renkli eşyalar görmek istiyorsanız yanlış oyundasınız.

oyun değil bu normal zorluk seviyesinde. Çünkü oyun sürekli adam doğrayıp loot toplamak peşinde değil, derdi bir hikâye anlatmak ve aralarda da aksiyon vermek. Lâkin ikisinde de çok başarılı olduğunu söyleyemeyeceğim.

Şöyle ki oyunun animasyonları, görselliği, karakter dizaynları falan gayet iyi. Fakat alanların çok büyük olmamasından sebep bir yavaşlık ve hantallık mevcut aksiyon anlarında. En seri saldıran karakterlerden biri olan Zaar bile kağnı hızında yürürken barbar Kalig'in bir balta sallayışı sırasında (ki saldırılar için tek tuşa basılı tutmak yeterli, 3 tuşla da özel hareket yapıyorsunuz) Instagram akışınıza göz atmanız mümkün. Buna respawn olmayan düşmanları ve bazı bulamacalar ve görevler için haritayı tavaf etme gereğini de ekleyince temponun zaman zaman bir hayli düştüğünü tahmin edersiniz. E peki hikâye nasıl derseniz, orta halli eğlenceli bir fantastik romandan veya bir Rhapsody of Fire albümünden hallice derim. Karakterlerinizin baştan ölü oluşu ve Shakespeare İngilizcesiyle konuşan bir iblisle ortalarda gezinmekse "eh işte" kıvamında. Buna 3. bölümün sonuna kadar ilginçleşmeyen, 4'te biraz hareketlenir gibi olup yine başta tahmin ettiğiniz izleğe dönen banal konu akışı da eklenince elimizde gayet güzel fikirleri ve tasarımları anlamlı bir öyküye yayamamış bir oyun kalıyor. İşin RYO kısmı aslında gayet bol seçenek de sunuyor ama oyuncuyu çok da zorlamayan savaşlara ha o adamı ha öbürünü seçerek gitmişsiniz çok da fark etmiyor.

Eğlendik, ama...

Kendine has bir albenisi olan ama öykü ve tempo anlamında fena tökezleyen bir yapım *Shadows*. Görselliği ve çeşitliliğiyle sizi sonuna kadar oyalamayı pekâlâ başaracaktır ama bitirdikten sonra anılarınızda silinmez bir yeri olur mu, işte ona pek ihtimal vermiyorum.



+

- Mekân, yaratık ve karakter tasarımları birinci sınıf
- En önemsiz yan karaktere kadar seslendirilmiş
- Tüm karakterlerin farklı bir hissi var
- Gölge diyar fikri güzel yedirilmiş
- Animasyonlar ve efektler kaliteli
- Seçimlerinize göre şekillenen yan görevler
- RYO elementleri başarılı
- Birden fazla kez oynanabilir

−

- Herkes yavaş
- Ara sıra çıkan bulmacalar olmasa da olurmuş
- Hikâye sıradan
- Karakterlerle bağ kuramıyorsunuz
- Keşke diyalog yazımına da özen gösterilseymiş
- Eşya toplamanın bir esprisi yok

7



Son Karar

Sığ hikâyesini ve tempo düşüşlerini görmezden gelebilirseniz epey eğlenceli bir yapım sizleri bekliyor.




"Arkamdaki perdeyi Fransa'dan aldım şekerim, senin pelerin nereden?"

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Games Farm | **DAĞITIM:** Kalypso Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 80 TL (Steam), 220 TL (PSN), 110 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** shadows-awakening.wikia.com



FIFA 19

Şampiyonlar Ligi sardı dört bir yanımı

YASİN İLGÜN

Aslında *FIFA 19*'a haksızlık etmek istemiyorum, çünkü yepyeni bir futbol oyunu olarak sunulmuş olsaydı oyunu muhteşem bulacağımdan eminim. Hatta *FIFA 18*'e oranla da oynanış bir hayli farklı hissettiriyor. Öyle ki *16*'dan *17*'ye geçerkenki o şoku bir kez daha yaşayacaksınız. Malumunuz *FIFA 18* genel olarak *FIFA 17.2* gibiydi, *FIFA 19*'sa tamamen kendi metasını oluşturacak gibi gözüküyor.

Önceki oyunlarda futbolcularımızın hız, şut ve biraz da fiziksel özellikleri dışında çoğu özelliği pek anlam taşımıyordu. Tabii buna zayıf ayak, çalışma oranları, yetenek hareketleri ve karakteristik özelliklerini (trait diyeyim de yanlış anlaşılma olmasın) dâhil etmiyorum. *FIFA 19*'la birlikte çok şükür ve yıllar sonra sonunda top sürmeden tutun da defansif özelliklere kadar buradaki puanların da bir anlamı var. Hatta sevgili Ultimate Team oyuncularını şöyle bir şaşırtayım; Toni Kroos'un normal altın kartı bildiğiniz kullanılabilir bir karta dönüştü. İnanabiliyor musunuz? Artık topla yağ gibi akıp gidebilen tek oyuncu Neymar ve Ronaldinho'nun en son kartı değil. Bir futbolcunun top sürme yetenekleri onun kale önündeki hareketlerine bile etki edebiliyor. Defans oyuncuları için artık her şeyden önce hıza ve güce değil, aynı zamanda defansif özellikleri o pozisyonu karşılayabilecek mi ona bakmak gerekiyor. Çünkü topun olduğu yerde bitebilecek olsa bile gerekli müdahaleyi yapabilmesi için defansif olarak da sağlam durması şart.

Seviyoruz ama güncellemelerden korkuyoruz

Oynanıştaki farklar tabii ki futbolcuların istatistikleriyle sınırlı değil. EA Sports sağ olsun direkt oyun içine manuel pas atma gibi harika bir özellik eklemiş. Buna ek olarak artık toplar manyetik olarak oyunculara yapışmıyor. Her seken top bir futbolcuyla buluşmuyor. Bu sayede bolca topsuz alanda mücadele, efendime söyleyeyim boşta kalan top için didişme yaşanıyor. Omuz omuza mücadelelerde de gözle görülür bir gelişme var ve çok daha otantik, çok daha futbol tadında olmuş.

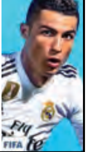
FIFA oyunları genellikle bir ileri iki geri gider ve yaptığı doğruları da bir sonraki oyunda silerdi. Bazı konularda ufak tefek gelişimler görür ve sevinirdik ama aslında oyun gerçekten de bir öncekinin klonu olurdu. *FIFA 19*'la oyunun fiziksel kısmı bir hayli değişmiş. Bunu izleyerek anlamak mümkün değil ama oyun kolunu elinize alıp ilk maçınızı attığınızda oyunun diğer *FIFA* oyunlarından fizik motoru olarak bir hayli ayrıldığını hissediyorsunuz. Hatta "topa ilk dokunuş" ve oyuncu çarpışmaları oyuna eklendiğinden beri bu kadar gözle görülür bir değişikliği uzun süredir hissetmemiştim diyebilirim.

Özellikle taktik ekranındaki değişimler benim için büyük anlam taşıyor. Maçı durdurup bin bir farklı değişimle uğraşmak zorunda kalmayacak olmak, maç içinde tek tuşla takımımın formasyonundan tutun da hangi özel direktiflerle oynayacağına kadar her şeyi değiştirebilmek harika olmuş. Oyunu okuyabilmek ve rakibin değişikliklerini takip edebilmek de zorlaşıyor.

Tabii ben bunları överken EA'in tüm bu güzellikleri kenara atıp bir güncelleme çıkararak ortalığı dağıtması her zaman ihtimaller dahilinde. FUT oyuncuları bu kısmı iyi bilirler. Oyunun sadık kitlesi bu tip ince detayları ve nüansları sever, çünkü ortalama bir oyuncudan ayrılmalarını sağlar. Ancak EA Sports çok zor yaptık diyerek oyunu kolaylaştırır ve bir anda sıradan bir oyuncu tecrübeli bir oyuncuya kafa tutabilecek hale gelir. Umarım bu sene de bu gerçekleşmez.

Şampiyonlar Ligi'ni mi almışlar?

Oyun açılır açılmaz "Bak abi bak Şampiyonlar Ligi bu. Bende Şampiyonlar Ligi var!" diye bas



bas bağırıyor. Eh, hakkı da tabii, bunca senedir Konami'de olan UEFA lisansları sonunda EA'e döndü. Oyunun her ama her bölümünde Şampiyonlar Ligi'nin etkisini ve atmosferik katkısını yaşamak mümkün. Arayüz bile bu şekilde tasarlanmış. O salı ve çarşamba gecelerinin mavisi oyunun derinliklerine işlemiş ve güzel de olmuş.

Tabii Şampiyonlar Ligi dediğim için özellikle kariyer modlarını deliler gibi oynayan futbolseverler bir heyecanlandı ama ne yazık ki hevesinizi kursağınızda bırakmaya geldim. Evet UEFA Turnuvaları tam lisanslı şekilde oyunda yer alıyorlar, atmosfere de katkı yapıyorlar. Ancak hepsi bu. Kariyer modunda çok ama çok küçük değişiklikler var ve oynanışa çok az yansıyorlar. Kısaca kariyer modu aynısının laciverti olmuş, hatta harbiden de aynısının laciverti olmuş (he he he). Hani menüler falan hep Şampiyonlar Ligi mavisi ya. Neyse şakamı açıklayarak iyice batırdım galiba...

UEFA lisanslarının en büyük ses getireceği yerse tabii ki Ultimate Team olacak. Zaten sızan özel kartlara baktığımızda gördük, EA Sports'un dünyanın en büyük futbol turnuvası için sayısız planı var. Tabii ki bunun arkasında da paket açma dediğimiz oyun içi ödeme sistemi var. UEFA lisanslarının parasını sadece buradan bile hayli hayli çıkartacaklarından şüphem yok.

Dostluk maçı için yeni modlar

EA Sports sadece arkadaşlarla *FIFA* oynamayı seven kitleyi de unutmamış. Bir sürü yeni oyun modu ve hatta Şampiyonlar Ligi'yle Avrupa Ligi karşılaşmaları doğrudan ve çevrimiçi olmadan oynanabiliyorlar. Üstelik artık herkes kendi adını kaydedebiliyor ve böylece hangi arkadaşımızla kaç maç atmışız, kim kaç maç kazanmış, şutlar, kartlar bir sürü istatistik kalıcı olarak kayıt ediliyor. Ben seni 10 kez yenmiştim sen beni 9 kez falan deme şansınız yok yani. Artık oyun sizin yerinize bunları not alıyor.

Bu alanda en çok ilgi çekecek oyun modları da tabii ki farklı futbol kurallarıyla oynananlar. Biz arkadaşlarla bol bol oynadık ve hiç de sıkılmadık. Hatta bir sürü saçmalık yaşandı ve bir hayli eğlendik. Gol atan taraftan bir oyuncunun eksildiği "Survival" ya da orta-kafa-gol, kural yok (taç, aut ve korner var gerçi) ve uzaktan şutlar modları gerçekten keyifli olmuşlar. Hatta tembellik edilmemiş ve bu modlar için özel animasyonlar ve ses kayıtları bile alınmış. EA Sports'tan karakter dışı hareketler bunlar efendim. Şaşırıyoruz vallahi.

Övülecek yerlerini övdük ama eksikleri de var bu modların. Maçları biraz daha stratejik ve eğlenceli hale getirebilecek bir sürü ince detay göz göre göre atlanmış. Mesela Survival modunda golü atandan bir adam eksiliyor ama kimin eksileceğini golü yiyen taraf seçse daha müthiş olurdu sanki, değil mi? Veya orta-kafa-gol modu için önceden ayarlanmış ve önerilen taktikler fena olmazdı sanki? Çünkü bu modda attığınız normal goller sayılmıyor ve taktik ekranında bir hayli zaman geçirmek gerekebiliyor. Halbuki hemen oyuna atlayayım da arkadaşımla iki maç atayım ekranı burası. Ev sahibinin kuralları geçer diyoruz ama kuralları belirleyen yine oyunun kendisi oluyor aslında. Bu da kısa sürede kendisini tekrar eden bir oyun modu demek bence. Bu arada kural yok modunda da kaleciye tekme tokat dalamıyoruz. Olur mu hiç öyle şey? Hani Q'ya basınca adamı yere indirmek... Tamam son kısımda biraz abarttım sanırım ama isyanımı da anlamışsınızdır.

Alex Hunter'ın hikâyesi artık bir pembe dizi

Yolculuk modunu ne kadar sevdiğimi *FIFA 18* incelememden hatırlayanlar olacaktır. Bir futbol tutkunu olarak Alex'in başından geçen olaylarda kendimi onun yerine koymak hiç zor olmamıştı. Hatta rol yapma elementleri çok az olmasına rağmen kendimi Alex ve hayatıyla bir şekilde bağdaştırabilmiş ve hikâyeye mental olarak dâhil olmuştum.

Yolculuk bu seneyle birlikte sona eriyor. Alex rüyalarının takımına transfer olduktan sonra biraz bozuyor. Bununla birlikte Kim Hunter ve Danny Williams'ın da kendi hikâyeleri var. Bir önceki oyunda iki karakterle de çok kısa süreli maceralara atılabiliyorduk zaten ancak bu sezon ikisi de ana karakter olarak karşımıza çıkıyorlar. Ancak üç futbolcuyla birlikte oynamak hem fazla geliyor hem de üç hikâye de pembe dizi dramlarına sahip. Hani kader ağlarını örüyordur, tamam da bu kadar da örmüyordur be? Ben yemedim, yiyemedim ve hatta baydım. İlk iki sezonu büyük bir hevesle oynarken Yolculuk'un üçüncü sezonunu bitirene kadar içim baydı.

Üç kahramanımızın hikâyesi de kısmen paralel şekilde ilerliyor ancak zaman zaman karakter-



Kadın futbolu da oyundaki yerini koruyor elbette.





FIFA 19'la birlikte hayatımıza giren zamanlamalı bitiricilik güzel bir dokunuş. Şuta iki defa basıyor, ilk basışımızda şutun gücünü, ikincisindeyse isabetini ayarlıyoruz.





Yolculuk modundan daha fazla futbol daha az dram beklerdim.



ler arası geçiş yaptığımızda birkaç maç geçmişe dönüp aynı zaman dilimini başka bir karakterle (ve takımla) oynuyoruz. Ya da iki karakter arasında yaşanan bir durumu iki tarafın gözünden de tecrübe ediyoruz. Hikâyedeki konular ve yaşananlar o kadar tıklım tıklım ki, her şey o kadar çabuk gelişip oldu bittiye geliyor ki bazen kahramanlarımız için ne hissedeceğimizi bile şaşırıyoruz.

Hikâyede beni benden alan tek şey açılıştaki maç oldu. Alex Hunter'ın dedesi Jim Hunter'ın gençlik dönemine kadar dönüp onunla oynuyoruz. Jim Hunter'ın kariyerindeki çok önemli bir ana tanık oluyoruz. Hatta maçın sunucusu da maç sırasında futbola sarı ve kırmızı kartların ekleneceğini ve nasıl uygulanacağını anlatıyor. Hayali bir maçı oynarken futbolun tarihine tanıklık ediyormuş gibi hissettim.

FIFA Ultimate Team modunda köklü değişiklikler var

FUT ülkemizde de çılgınlar gibi oynanan bir oyun modu ve *FIFA*'nın rekabetçi ortamını da oluşturuyor. Şampiyonlar Ligi haklarının alınmasıyla birlikte bu oyun moduna bir sürü yeni kart türü geleceğini tahmin etmek zor değildi zaten.

Oynanıştaki bu köklü değişimler (tabii EA el atıp oyunu ilk güncellemeyle aşırı kolaylaştırmazsa) FUT oyuncularını fena etkileyecek diyeyim. Zira *FIFA 17* ve *18*'le alıştığımız metalar, hızlı ve güçlü oyuncuların domine ettiği oyun türleri yerini daha iyi top kontrolü olan ve iyi top süren, pas yapabilen oyunculara bırakıyor gibi. Tabii ki hız ve güç hâlâ çok önemli faktörler ancak oyunun ilk aşamasında belirleyici değiller. Eh, yeni IF'ler, TOTY'ler TOTS'lar derken oyunun her evresi farklı hissettirecek gibi gözüküyor. Bununla birlikte bu farklılık iyi mi olacak yoksa kötü mü olacak söylemesi zor.

Futbolcuların koşu hızlarına gelen nerf'lemeye ek olarak artık kimya kartları da öyle fantastik bonuslar vermiyor. Özellikle hız, şut, pas ve defans gibi ana kriterlere verdikleri bonusların boyları bir hayli kısaldı ve harika oldu. Zira oyunun özellikle son 3-4 aylık döneminde neredeyse her oyuncu 99 şut, 99 hızla oynar hale geliyordu. Bu zayıflaştırmalar oyuncuları kadro mühendisliği yapmaya bile itebilir.

FUT'taki en göze çarpan yenilikse FUT Rivals oyun modu. Hafta Sonu Ligi'ne katılmak için artık eleme turnuvası oynamıyoruz, onun yerine Rivals'ta puan kasmak gerekiyor. Rivals'ın da kendi ödül sistemi var ve oyuncular için para kasmayı kolaylaştırıyor diyebilirim. FUT Rivals'la birlikte Sezon maçları da komple FUT'tan çıkarıldı. Zaten Rivals varken Sezon'u oynamak mantıksız olurdu.

Oyuna bir sürü yeni ikon da eklendi ve bu ikonların en son halleri bile doğrudan oyun başında yer alıyor. Yani bir oyuncunun Prime kartını düşürmek için görevleri beklemek zorunda değiliz. Ne yazık ki herhangi bir Türk ikon duyurulmadı. Tugay Kerimoğlu'nu görmeyi çok istiyordum halbuki.

Bununla birlikte ne kadar taktiksel değişimlerden ve oynanış farklılıklarından bahsetsem de bazı şeyler hâlâ aynı hissediyor. Oyun dramatik her anı boğazımızdan aşağı zorla itiyor gibi. 90+ dakikalarda attığım ve yediğim golleri gerçek hayata uyarlasam herhalde bir destan çıkar. Agüero'nun Manchester City'yi şampiyon yaptığı gol gibi nice anlar yaşadım ve daha sadece 47 maç atmışım, siz düşünün. Kısaca oyun yeri geldiğinde dostunuz, yeri geldiğinde düşmanınız gibi hissettirmeye devam ediyor.

EA Sports, bir sürü temel eksiği olsa da keyifli ve daha az sinir bozucu bir futbol oyunu geliştirmeyi başarmış. Umarım bir güncellemeyle yine her şeyi yakıp yıkmazlar.



- Şampiyonlar Ligi ve Avrupa Ligi lisanlarıyla oyun atmosfer olarak seviye atlıyor.
- FUT Rivals harika bir oyun modu ve oyuncuyu kanser eden eleme turnuvaları artık yok.
- Santra modundaki maç çeşitleri renkli ve eğlenceli.
- Taktik ekranı çok daha anlaşılabilir ve taktikleri maç içinde tek tuşla değiştirebiliyoruz.
- Arayüz ve pek çok ayar kullanıcı dostu olmuş ve artık çok şükür donmalar, takılmalar olmuyor.

–

- Yolculuk artık bir futbol hikâyesinden çok pembe dizi.
- Özellikle FUT modunda momentum insanın sinirini kısa sürede bozabiliyor. Kol kırdırabilir.
- Kaleciler geliştirilmiş olsa da hâlâ bir sürü temel eksikleri var ne yazık ki.
- Uzaktan şutlar patır patır giriyor. Bol bol plase deneyin ve görün efendim.

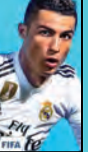
8



Son Karar

18'e göre bariz geliştirmeler olsa da fiyatlar korkutucu. FUT oynamayacaksanız indirimli alın.

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports / Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 384 TL (Playstore), 60 euro (Origin), 359 TL (PSN, XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/fifa



FUT Tarihinin En Abartılı İlk 11'i

FIFA 10'la hayatımıza giren ve korkunç bir bağımlılık oluşturan FIFA Ultimate Team modunda ne efsaneler gördük! Alakasız alakasız futbolcular bir şekilde oyunda aşırı güçlü oldular ve rakiplerin kadrosunun değişmez isimleri haline geldiler. Her yıl bu isimlerden birkaç tane oluyor. Ben de seçmece bunlar diyerek bu efsanelerden birkaçını bir araya getireyim dedim. Tabii ki takımın kimya puanı düşük olacak ama sanki bu kadroyu FUT'a taşıma imkânımız mı var?

Asmir Begovic (FIFA 18): Sizin kalenizde TOTY De Gea olsa bile önemli değil. Ayakla kurtarma özelliği sayesinde en az onun kadar ve hatta daha fazlasını kurtaracaktır. Top ters köşeye gidiyorsa rakip Begovic direğe basıp öteki köşeye atlar o topu yine çıkarırdı.

Kyle Walker (FIFA 12):
O zamanlar Tottenham formasını terleten genç bir oyuncu olan Kyle Walker herkesin rahatlıkla kadrosuna katabildiği bir karttı. Hem aşırı iyi oynaması hem de kolay elde edilir olması sebebiyle herkesin kadrosunda bir Walker vardı.

Eric Baily (FIFA 18): Manchester United'a transfer olmasıyla De Gea ve Valencia'yla ölümcül bir üçlü oluşturan Baily aynı zamanda insanlara isyan ettirmeyi de başardı. Ara sıra kendi kendine penaltı yapsa da Baily'nin olmadığı bir takım görmek zordu.

Chris Smalling (FIFA 17): FIFA 17 oynayıp da Smalling'e karşı mücadele etmemiş ve bu mücadele sırasında da sinir krizi geçirmemiş varsa kendisi tebrik ediyorum. Smalling değil sanki karşımda her seferinde Ferdinand oynuyordu...

Jordi Alba (FIFA 15): Barcelona macerasının daha ilk senelerinde olan Alba henüz kendisini adam akıllı kanıtlamamıştı. 81'lik kartını elde etmek oldukça kolaydı ve her iki-üç rakipten birinde Alba görürdük. Kısa olmasına rağmen (kısa futbolcular FUT'ta savunmada pek tercih edilmezler) özellikle hücum katkısı sayesinde canavar gibiydi.

Tiemoué Bakayoko (FIFA 18): Hayatımda hiçbir futbolcudan bu kadar nefret etmedim. Bakayoko oyun biterken bile hâlâ herkesin defansif orta saha tercihiydi. Kartın puanlarına ve özelliklerine baksanız seçmezsiniz ama oyunda aşırı derecede iyiydi. Öyle ki baştan aşağı ikon kadroların bile defansif orta sahasında Bakayoko görüyorduk. Hem Premier Lig'de oynaması hem de Fransız olması sayesinde her takıma da rahatça giriyordu.

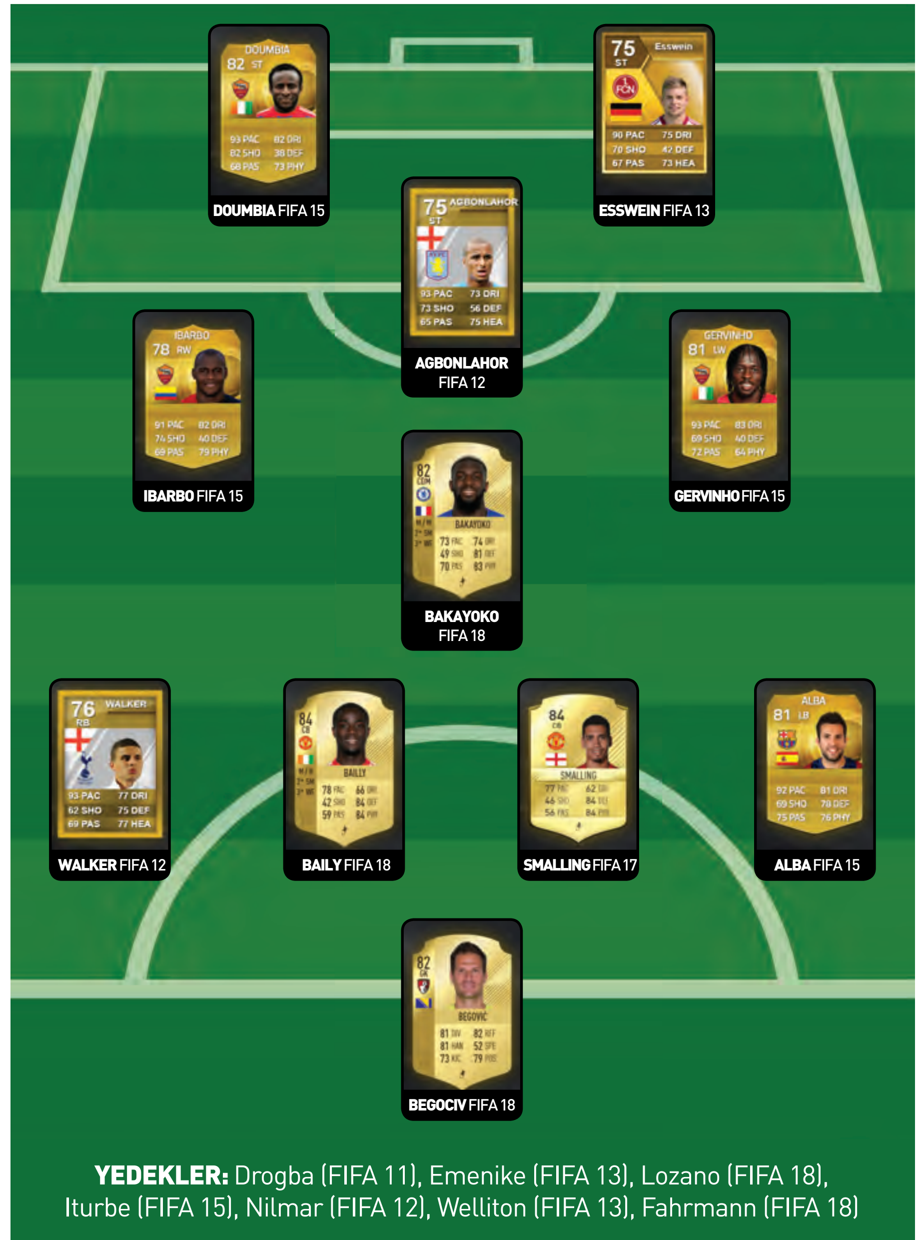
Victor Ibarbo (FIFA 15): FIFA 15'in Roma'sı FUT için inanılmaz bir besin kaynağıydı. Doumbia, Iturbe ve Gervinho'yla birlikte korkunç bir dörtlüydüler. Üstelik aynı takımın oyuncuları oldukları için kimya da sıkıntı değildi. Ibarbo da bu belanın sol tarafını oluşturuyordu.

Gervinho (FIFA 15): Roma'nın baş belası sağ kanadıydı. Doumbia ve Nainggolan'la tam kimya oynadığından kadrolara eklemesi de çok kolaydı. Eh düşük puanlı ve ucuz bir oyuncu olması da onu her takımda görmemizi sağlıyordu. Oyunun en iyilerinden biriydi.

Gabriel Agbonlahor (FIFA 12): O dönemde Aston Villa'da forma giyen İngiliz futbolcu açık ara oyunun en etkili ismiydi. Hatta FUT oyuncuları için FM'deki dengi Maxim Tsigalko falan olabilir. 75 puanlık altın kart olması sebebiyle oynatmayanı da dövüyorlardı.

Alexander Esswein (FIFA 13): Agbonlahor gibi o da FUT tarihinin en unutulmaz isimleri arasında yer alıyor. FIFA 13 oynayıp da Esswein'e karşı oynamamış bir oyuncu olamaz. FUT kapanırken, FIFA 14 çıkarken bile hâlâ kadroların değişilmez ismiydi. Atamadığı gol tipi de yoktu...

Seydou Doumbia (FIFA 15): Roma'nın ölümcül kombinasyonlarının en olmazsa olmazıydı. Fişek gibi hızı, çevikliği ve çabukluğu, top sürüşü ve yorulmak bilmemesi onu vazgeçilmez yapmıştı. Üstelik 82'lik bir kart olduğu için elde etmesi de oldukça kolaydı. Zaten FIFA 13 döneminde normal sezon maçlarında da bu adam yüzünden CSKA almayanı dövüyorlardı.



YEDEKLER: Drogba (FIFA 11), Emenike (FIFA 13), Lozano (FIFA 18), Iturbe (FIFA 15), Nilmar (FIFA 12), Welliton (FIFA 13), Fahrmann (FIFA 18)

"Euro folks" mu?! Birmingham'da doğdum oğlum ben!!







NOT TONIGHT

Yakın bir gelecekte, pek de uzak olmayan bir ülkede...

GÜLHİS CANPOLAT

Not Tonight kendine dünya haberleri arasında bile yer bulabilmiş bir oyun. 2018'de, Brexit sonrası alternatif bir İngiltere'de geçiyor. Dış dünyaya kapanmış, Birleşik Krallık'tan kopmuş, tek başına kalmış bu İngiltere'de vatandaşlık hakkını bir sebepten kaybetmiş bir adamı canlandırıyoruz (ki bu sebep bazen İngiltere'de doğmuş olmamıza rağmen aile ağacında bir yerlerde Nordik bir dedemiz olması ve bu dedenin göçmenlik kâğıtlarının kayıp olması gibi saçma bir sebep de olabiliyor). Vize süremiz dolmak üzere. Polisler ensemizde. Ve vize yenileme parasını kazanabilmek için bir ayımız var.

Aslında oyun ileride gerçekleşecek olayları azıcık çıtlatarak başlıyor. Londra'daki Britanya Müzesi'nde kapı bekçiliği yapıyoruz, her şey iyi hoş giderken birdenbire bir patlama yaşanıyor. Ve bir sene geriye, göçmenlerin topluca yaşadığı bir apartmandaki dandik dairemize dönüyoruz (ilk olarak *Not Tonight*'a o vize yenileme parasını bir ayda çıkarabileceğime dair inancından dolayı teşekkür etmek istiyorum). Bu noktada artık ekranı kırık telefonumuzdaki BouncR uygulamasını kontrol ederek işe başlayabiliyoruz (eğer apartmanın görüntüsünden ve gördüğünüz muameleden yeterince içiniz daralmadıysa telefondan haberlere de bakabilirsiniz).

İşimiz bir barın önünde kimlik kontrolü yapmak. Doğum tarihi tutuyorsa içeri alıyoruz. Ve her gün kontrol etmemiz gereken şeyler artıyor. Özel olarak içeri alınmayacak kişilerin isimlerini aklımızda tutmamız gerekiyor, kimliği geçersiz olduğu için rüşvet vermeye çalışanlar oluyor, sıra yavaş ilerliyorsa insanlar beklemekten vazgeçiyor falan filan. Gereken parayı toplayabilmek için bonuslara ulaşmak ve ortalamanın üstünde performans göstermek gerektiği aşikâr. Üstelik o bonuslara yetişebilmek de hiç kolay değil, çünkü kontrol edilecek şeyler artarken süremiz aynı kalıyor. Bütün bunlar olurken barın kapısı açılıp kapanınca müziğin netleşip boğuklaşması, sokak lambalarının titreyişi *Not Tonight*'ın detayları üzerinde dikkatlice çalışılmış bir oyun olduğunu kanıtlıyor.

Gırla değişkeni dengede tutmanız gerekiyor. Jenga gibi ama vatandaşlığınıza oynuyorsunuz. Sağlık, toplum içerisindeki konumunuz vesaire hep göz önünde bulundurmanız gereken şeyler. İlerleyen zamanlarda da *Not Tonight* işi büyütüp karşımıza ahlaki değerlerimizi sorgulatan ikilemler çıkartıyor. İnsanların bara girip giremeyeceğine karar vermekten ülkeye girip giremeyeceklerine karar vermeye kadar...

George Orwell, o sen misin?!

Eğer yakaladığı başarıyla herkesi şaşırtan 2013 tarihli bağımsız yapım *Papers, Please*'i oynadıysanız hiç yabancılık çekmeyeceksiniz, çünkü bu iki oyun çok benziyor. Sadece *Not Tonight* daha korkunç çünkü bu evrendeki olayların ya da hiç değilse benzeri şeylerin gerçekten yaşanması ihtimali var. Brexit sonrası sağ görüşün yükselmesi ve ırkçılığın had safhaya ulaşması fikri üzerine kurulu *Not Tonight*. Elbette bunu fazlasıyla abartarak yapıyor ama zaten yapımcı Tim Constant'ın yapmak istediği de tam olarak bu. Biraz insanların damarına basmak ki oyunda yaşananlar sadece burada kalsın.

Yorumlara gelince oyuncular bölünmüş durumda. Kimileri oyun dünyasının politikaya karışmaması gerektiğini savunurken, kimileri de kuvvetli bir hikâyenin oyuncuyu düşünmeye itmesinde bir sakınca olmadığı görüşünde. Tim Constant da bu görüşe katılıyor olacak ki verdiği röportajlarda oyuncuların bölüneceğini tahmin ettiklerini ama bunun istedikleri mesajı verme yolunda göze aldıkları bir fedakârlık olduğunu söylüyor. *Not Tonight* cesurca giriştiği bu işte şimdiden Steam'in en çok indirilenler listesine girdi bile. Yapılan eleştirilerse ancak mesajını daha çok yaymasını sağlayacaktır.



- Vicdanın elini taşın altına sokturuyor gerçekten :)
- Akıllıca ilerlemek lazım, hikâyeyi kontrol etmeye çalışmak sıkı kafa yoruyor
- Grafikler ve müzik



- Sadece hikâyesi için oynanamıyor, o istatistiklerle cebelleşeceksin!

8



Son Karar

Hikâyesi kuvvetli ve oyun mekanikleri az buçuk uğraştıracak bir macera peşindeyseniz, politik temalara da karşı değilseniz kesinlikle zaman ayrılası bir bağımsız.

TÜR: Macera / RYO | **YAPIM:** PanicBarn | **DAĞITIM:** No More Robots | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-132-nt

STRANGE BRIGADE

Zombilerden sıkıldıysanız mumya verelim?

CAN ARABACI

Oyunların zombi modları artık nasıl meşhur olduysa, kendi başlarına bir türe ve oyun moduna dönüşmüşlerken diğer ölümden dönmüş yaratıklara çok haksızlık ediliyor. Mesela mumyalara. Sen daha iyi kokmak ve bakımını yapmak için vücudunu binlerce yıl muhafaza et, sonra gelsin çenesi ve kolu kopmuş, daha geçen pazar ölmüş olmasına rağmen yanına yaklaşılmayacak kadar kokmuş başka bir ceset yerini alsın hemen. Olacak iş mi? Neyse ki Strange Brigade bu haksızlığı sadece ortadan kaldırmakla kalmıyor, bir de 1930'lardan fırlamış bir arkeolojik macera tadı yakalıyor.



« Hazine aramak, ebedî kötülükleri yenmek hoş da asırlık Anubis heykelini kırmasanız daha iyiydi sanki?

Konusu o kadar mühim değil aslında ama ben kısaca bir değineyim yine. 4000 yıl kadar önce halkı barbar kraliçe Seteki'yi yakalayıp isimsiz bir mezara kapatmış; meraklı bir arkeolojist de bu mezarı bulup açınca Seteki serbest kalmış. Çok havalı bir zeplini olan İngiliz gizli servisi Strange Brigade de mevzuya el atıp "Seteki'nin hakkından biz geliriz!" diyor bu noktada. Öyle katmanlı, şaşırtıcı, "Acaba devamında ne olacak?" dedirten bir hikâye aramayın yani boşuna. Sizi yüzlerce mumyanın arasına atmak için bahane olarak kullandığı bir sahne aslında *Strange Brigade*'in hikâyesi -ki bunu yeteri kadar iyi de yapıyor.

Sargı bezi işinde iyi para var

Ana oyunda seçebileceğiniz dört ana karakter var: Paralı asker, profesör, savaşçı ve teknisyen. Her biri her silahı kullanabiliyor ama kişilikleri ve özel güçleri ayrı. Bazı gizli odaları açmak istediğinizde spesifik bir karakterin grupta bulunmasını isteyebiliyor oyun, yoksa arkasındaki hazineyi kısmen görebildiğiniz taş duvarın önünde öylece kalıveriyorsunuz. Her ne kadar böyle farklı iki üç yetenekleri olsa da birbirlerinden çok da ayrılmıyor karakterler. Madalyon güçleri haricinde aşağı yukarı hepsiyle aynı mumya katliamını yapıyorsunuz. Bir yandan bu ana dörtlüye ek olarak hem ücretli hem de ücretsiz yeni karakter ve haritalar da eklenmeye devam ediyor. Yine de gaza gelip de Season Pass almazsanız öyle çok ciddi farklılıkları olmayan karakterleri satın almaya değecek bir durum yok doğrusu.

Strange Brigade'in asıl çekiciliği bu dört karakteri dört arkadaş birlikte oynamakta yatıyor. Şimdi doğruya doğru, oyun sadece tek kişilik çıkmış olsa notu muhtemelen çok daha düşük olurdu. Maksimum 6-7 saat ya süren ya sürmeyen bir hikâye modu var; onu da tek başınıza birden fazla kez oynar mısınız şüpheli. Ama arkadaşlarınızla bir araya gelip piramitleri, gizli odaları keşfedip, hazineleri ceplemeye başlayınca işin tadına varmaya başlıyorsunuz ufaktan. Üzerinize akın akın gelen mumyalar bazen hakikaten bitmek bilmiyor ve o karmaşanın içinde arkadaşlarınızla birlikte hayatta kalmaya çalışmak keyifli. Tabii Rebellion da bunun farkında olacak ki bir Horde modunu hemen oyuna iliştirivermiş. Bu modun başta düz bir arenada kaç dalga boyunca hayatta kalacağımızı ölçeceğimiz bir mod olduğunu düşünmüştüm ama ne mutlu ki yanılmışım. Öldürdüğümüz mumyalar, akrepler ve diğer mitolojik yaratıklardan düşen paralarla yeni odalar açıp yeni silahlar satın aldığınız ve sürekli genişleyen bir arenaya sahip Horde modu. Ben işin rekabetçi tarafındayım diyorsanız onun bir de Score Mode olan versiyonu da mevcut.



Gizli hazine odalarını buldunuz mu cebiniz bayram ediyor!

İşin dövüşmek dışında bir diğer keyifli kısmı oyunun bulmacaları. Her bölümde bulunmayı bekleyen çeşitli gizli heykeller ve çözümü rastgele olarak değişen bulmacalar var. Bunlar doğru sembolleri doğru sırayla vurmakla başlayıp daha kompleks ve kafanızda hesap kitap yaptırtacak bulmacalara doğru gidiyor. Yine de hiçbiri sizi şöyle iki üç dakikadan fazla oyalayacak türden şeyler değiller.

Tek başınıza uzun uzadıya oynanacak bir oyun olmasa da şöyle arkadaş ortamında eğlencelik oynayacak bir oyun arıyorsanız sizi on saatin üzerinde oyalayabilecek bir oyun Strange Brigade. Hazır Steam fiyatı da öyle uçuk değilken özellikle göz atmaya değer.



- Atmosfer ve mekânlar gayet şık
- Anlatıcı geveze ve komik
- Bulmacaların rastgele olması tekrar oynanabilirliği arttırıyor
- Arkadaşlarla oynaması eğlenceli

–

- Tek başına oynamak çok sarmıyor
- Boss dövüşleri kendini çok tekrar ediyor
- Karakter gelişimleri biraz sığ

7



Son Karar

Mısır teması içinizdeki Indiana Jones'u uyandırıyorsa kapın silahınızı.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam), 110 TL (XBL), 220 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** strange-brigade.wikia





Ortalığı b.k götürüyor sanki :/



TWO POINT HOSPITAL

Ambulans çağırın, çözünürlüğüm düştü!

İPEK ATAM

Tıp bilimine olan merakım yüzünden hastalık-hastane temalı, bir nevi doktorculuk oynadığımız tüm oyunlara balıklama dalmışımdır (*Surgeon Simulator* saçmalığı hariç). Ama nedense bu alanda o kadar az oyun yapılıyor ki ciddi anlamda yoksunluk çekiyorum. 1997 çıkışlı *Theme Hospital*'dan beri de gerçekten o boşluğu dolduracak bir oyun çıkmamıştı benim için. Taa ki yeni *Theme Hospital*'a, yani asıl adıyla *Two Point Hospital*'a kadar!

Öncelikle, *TPH* için, "yeni *Theme Hospital*" demek hiç abes değil. Bazı eski Bullfrog çalışanlarının da oyunu geliştiren ekibin arasında olmasıyla tam bir "*Theme Hospital* remake" havası var oyunda. Birbirinden matrak hastalıklar, arayüz, absürt anonslar, temel oyun mekanikleri hep Theme Hospital oynayanları tatlı tatlı gülümsetecek şekilde.

TPH'de geniş bir bölgeye yayılan haritada farklı farklı hastaneler açıyoruz. Bir hastanede 1 yıldızı kapınca bir sonraki hastane açılıyor ama eski hastanelere de geri dönebiliyoruz bıraktığımız yerden. Böylece her hastanede 3 yıldız kasma şansımız oluyor ki yıldız topladıkça bonus eşyalar ya da geliştirmeler kazanıyoruz. Her hastanede yıldız kazanmak için farklı farklı hedefler var. "İtibarı şu kadar arttır, şu kadar hasta tedavi et" gibi basit şeylerle başlayan bu hedefler gittikçe dallanıp budaklanıyor tabii. Başlarda yıldızları kolayca toplarken, ilerledikçe ince düşünmek, mikro yönetim dediğimiz unsura başvurmak zorunlu hale geliyor. Bu da oyunun keyfini artıran bir şey kuşkusuz.

Personelinizin çeşitli özellikleri var. "Az yorulur, sık tuvaleti gelir, hijyenik değil" gibi genellikle esprili özellikler bunlar ve performanslarını etkiliyor. Poposunu tuta tuta tuvalete koşan bir doktor görebilirsiniz her daim. Bunun dışında, her personelin iyi olduğu alanlar var. Örneğin tanı koymada iyi olan bir doktor tedavide iyi olmayabiliyor. Aynı şey hemşireler için de geçerli. Buradan, benim gözümde en zevkli olan kısma geliyoruz: Personeli kabiliyetlerine göre düzenlemek. Tanı koyma yeteneği olan bir doktorun sadece GP's Office'te (dâhiliye odası) çalışmasına izin verip, diğer odalara gitmesine izin vermeyebilirsiniz. Bunu tüm personel için tek tek yapmak zorunda değilsiniz tabii, hepsi bütün odalara gidiyor boşta kaldıkça ama şöyle düşünün: İshal olduğunuzda nöroloğa gitmezsiniz değil mi? Yani, gitmeyin bence.

Ölmek üzereyken atari oynayanlar... Anlıyorum sizi...

Dekorasyon konusunda oldukça doyurucu bir çeşitlilik sunuyor oyun. Hastalar beklerken acıkıyor, susuyor, tuvaletleri geliyor ve sıkılıyorlar doğal olarak. İhtiyaçlarını karşılayacak bir dolu eşya var elimizde. Yiyecek-içecek otomatları, broşürler, dergiler, hatta atari makinesi bile var. Tabii öte yandan hastanenin, prestiji ve çekiciliği açısından güzel görünmesi de lazım. Bunun için de farklı farklı çiçekler, tablolar emrimize amade. Tedavi ve tanı odalarındaysa, personeli mutlu edecek çeşitli eşyalar dışında, tanı veya tedavi şansını yükselten ilaç dolabı gibi ekstra eşyalar da mevcut. Bu eşyaların birçoğu Kudosh puanlarıyla açı-

En havalı hastalıklar

Havalı hastalık diye bir şey yoktur tabii ki ama bu geyik bir oyun sonuçta. Kişisel listem;

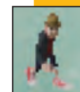


5. Animal Magnetism: Hayvan mıknatısı olmak. Üstünüze pofuduk hayvanlar yapışıyor!

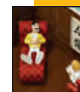


4. Verbal Diarrhoea: Ağız ishali. Hızla yayılır. Çok konuşan insanlardan uzak durmak iyidir.

3. Mood Poisoning: Akıl zehirlenmesi. "Hakkımda ne düşünecekler?" diye kafaya takanlarda görülür.



2. 8-Bitten: Pikselize hastalar :) Debugger isimli makineyle tedavi edilmeleri de ayrı komik.



1. Mock Star: Favorim! Kendini dünyaca ünlü bir rock yıldızı zannetmek. Bu hastalar Freddie Mercury görünümünde ve onun dansını yaparak yürüyorlar.



“Ben gerçek hastalıkların olduğu ‘ciddi’ bir hastane yönetimi oyunu istiyorum” diyorsanız, şunları radarınıza alın: Project Hospital ve Hospitalize.

labiliyor. Bu puanları da yıldız topladıkça, hastaneyi ziyarete gelen ünlülerden (eğer hastaneyi beğenirlerse tabii) ya da çeşitli challenge'lardan kazanıyoruz. Böylelikle oyunun başından kalkmak iyice zorlaşıyor. Ayrıca oyun süresi bayağı uzun. Bir de her hastane için 3 yıldız almaya kasarsanız süre 2 katına çıkacaktır.

Hayaletin olurum

Tedavi oranına ne kadar dikkat etseniz de iyi doktorlar her zaman bulunamıyor ve eğitim imkânı gelene kadar genellikle ortalama doktorlarla idare ediyorsunuz. E haliyle bolca ölüm görmekten kaçamayacaksınız. Ölenler de her zaman tam anlamıyla hastanenizi terk etmiyor... Bazıları hayalet oluveriyor ve etraftaki hastaları korkutuyor, süzüldükleri yerlerde ektoplazma bırakıyorlar üstelik. Bunlar için hayalet yakalama özelliği bulunan, hayaletleri elektrikli süpürgeyle hüp diye çekiveren bina görevlilerinden bulundurmanız gerek. Bu yolla bazen hayalet hangi hastalık sebebiyle hayalet olmuşsa (!) o hastalık hakkında araştırma puanı da kazanılıyor.

Peki daha az hayalet görmek için ne yapmalı? Eğitim şart tabii, personelinizi her alanda eğitmeniz mümkün. Bunun dışında yeni ya da mevcut hastalıkların tedavileriyle ilgili araştırmalar da yapıyorsunuz ileride. Hastalık demişken çeşitlilik de muazzam, tam 49 hastalık var! Hepsi de birbirinden saçma ve komik, tedavi yöntemleri de aynı şekilde absürt, sadece izlerken bile eğlenmeniz garanti.

Hoşuma gitmeyen 3 şey oldu: Oyunun fiyatının saçmalığı, oda kopyalama olanağı olmaması ve devamlı konuşan, ağzına vurma isteği yaratan yardımcı. 6. hastanemi açıyorum, eczane için hemşire almam gerektiğini biliyorum artık herhalde, bi' sus! (Evet, her seferinde “hatırlatıyor.”)

Two Point Hospital, *Theme Hospital*'ın sapasağlam temeline dokunmamış, mizahını da olduğu gibi almış, nokta atışı yeni özelliklerle ve sevimli grafiklerle harika bir oyun olmayı başarmış. Teması ve kafası hoşunuza gittiyse çekinmeyin, girip o çok tatlı havasını derin derin soluyun (ya da solumayın, sonuçta hastane ortamı).

Bunlara dikkat!

■ Tedavi oranının yüksek olması için, personelinizi yeteneklerine göre görevlendirmeniz çok önemli. GP's Office'te sadece teşhis yeteneği olan doktorlar çalışsın mesela. Bu bölüm zaten aşırı yoğun olduğundan bu doktorları başka hiçbir odada görevlendirmeyin derim ayrıca. Aynı şekilde tedavi odalarını da tedavi yeteneği olan hemşire ve doktorlara tahsis edin yalnızca.

■ Başlarda para problem olmasa da ilerledikçe eksilere düşmeniz olası. Kredi almaktan çekinmeyin ama krediyi stratejik kullanın. Size para kazandıracak şey sadece tedavi. Yeme içme gibi ıvır zıvır satışları kurtarmıyor. O yüzden kredi çektiğinizde hastanede bulunmayan bir tedavi odası yapın. Bu süreçte tedavi fiyatlarını %10 arttırmaktan da zarar gelmez. Beli doğrultunca eski haline getirin ama. Zam kötü bir şey :(

■ Rosebush muhteşem bir çekicilik bonusu veriyor, ilk açacağınız eşyalardan biri olsun ve her odaya koyun acımadan. Çok su istemesi kötü yanı ama görevlilerden birine sadece çiçek sulama işi verirseniz tamamdır.

■ Sürekli “eğitim lazım” diye uyarı gelecek size (Böyle eğitim meraklısı personel görmedim arkadaş). Personel sayınız ve paranız azsa “şimdi olmaz” diye pas geçin. Evet, eğitim iyi bir şey ama hem para gerekiyor hem de terfi istiyorlar sonra. Ekonominiz iyi değilse azar azar yapın eğitimi.

■ Kritik hastaları bekleme sırasında en öne alın.

■ İleride GP's Office yeterli gelmemeye başlayacak. Uzun sıralar oluştuğunda insanların hayatta kalma şansı azaldığından ortalık bir anda hayaletli partiye dönebilir. Bu yüzden en az 3 tanesini yan yana yapın. Talep oluştukça işler hale getirirsiniz.



■ Şirin grafik tarzı
■ Hastalıklar birbirinden komik
■ Eşya çeşitliliği
■ Keyifli personel yönetimi
■ Theme Hospital oynamışlar için katıksız nostalji hissi



■ Yardımcı biraz susmalı
■ Oda kopyalama özelliği olsa ne iyi olurdu
■ Çok pahalı

8



Son Karar

Hastane gibi sıkıcı bir tema ancak bu kadar eğlenceli sunulabilirdi.



Böyle dinlenme odasını başka bir kurumda bulamazsınız.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Two Point Studios | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 125 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** two-point-hospital.wikia.com

CROSSCODE

Avatar ve dört element

MERVE AKMAN

Hiç PlayStation 1 üzerinde DVO oynamak istemiş miydiniz? Oyungezer sayesinde "pikselseksüelliğini" keşfetmiş ve bir süredir de "Yahu ne güzeldi o eski DVO günleri…" diye özlem duyan biri olarak şahsen aradığımı bile bilmediğim şeyi bulmuş oldum *CrossCode*'la. Sevdiğim ne varsa özenle alıp koymuşlar oyuna ve ne yazık ki beni en delirten şeyleri de eksik etmemişler.

Aylar evvel başka bir incelemede söylemiştim, element temalı şeylere zaafım var. *CrossCode* da böyle bir oyun. Ya da şöyle diyeyim: CrossWorlds de böyle bir dünya. Tek kişilik bir oyundayız ama senaryo gereği bir DVO'dayız ve bu DVO'nun hikâyesi gereği dört element elde edip bunların kendine has mekaniklerinde uzmanlaşmamız ve son aşamaya geçmemiz gerekiyor. Böylelikle CrossWorlds'ün geçmişiyle ilgili daha önce kimsenin erişemediği bilgilere filan erişeceğiz. Bilirsiniz işte, DVO'sal şeyler. Her şeyde fütürist bir hava var, örneğin sınıf adları bile bir acayip: Spheromancer (bizim sınıf), Hexacast, Pentafist… Sayılar ve şekiller etrafında dönen bir lore var zaten. Çok uzun veya karmaşık değil ama iyi düşünülmüş. Lore'suz DVO mu olur?

Gerçek hikâye DVO'nunki kadar klişe değil. Lea adlı tatlış mı tatlış bir kızımız olarak oynuyoruz. Oyunun yarısına kadar hikâye konusunda pek aydınlanamasak da içinde olduğumuz dünyanın az ama etkileyici lore'u bizi oyalıyor. Ortalara doğru olay örgüsü biraz ilerliyor, ilginçleşmeye ve hafiften depresifleşmeye başlıyor. Sonrasında ise… Nasıl desem, böyle uffff! Yani of of of! Amanın… Spoiler'sız nasıl tarif edeceğimi bilmiyorum ama başlangıçta aklınıza hiç gelmeyecek, biraz hüzünlü, biraz da dostluk ve arkadaşlık temalı… Ya neyse, dayanamayıp spoiler vereceğim şimdi. Oynayın işte.

"Hi! Lea!"

Lea'yla serüvenimizin başlangıcı karmaşık. Yani kendimizi bir yerlerde buluveriyoruz, bize bir oyuna sokulduğumuz söyleniyor, hafızamızı kaybetmişiz. Konuşma modülümüz de arızalı olduğu için ne konuşabiliyoruz ne olanlara dair bir fikrimiz var, çoktan bir durum yani anlayacağınız. Bu oyunda insanlar kafalarına CrossGear'larını geçirip avatarları yoluyla doğrudan simülasyona girebiliyorlarmış. Bizim durumsa biraz daha karışık. Zira Lea, kendi iradesi olan bir avatar. Oyuncuya ihtiyacı olmayan, güçlü, bağımsız bir kadın! Ahem… Lea'yı oyuna gizlice sokan kişi Sergey ama tam olarak ne olduğunu pek bilen yok. Geçmişi hatırlamak için oyunu oynamamız gerektiğini söylüyorlar, Sergey de bilgisayarından bize yardımcı oluyor. Ayrıca Lea'nın bu istisnai durumunun şüphe çekmemesi için uğraşıyor.

Gerçek bir DVO'da değiliz tabii ama insan o tadı alabiliyor yine de. Tüm sistem gerçek bir DVO gibi, yaratık kesip ıvır zıvır toplamalı beylik görevlerden tutun parti kurmaya, raid'lere kadar her şey var. Üstelik, evet bildiniz, zindanlar da var! Tabii bu sizde hiçbir fantastik çağrışım yapmasın, ejderha filan yok hiçbir yerde. Tavşandır, pandadır filan kesiyoruz. Kulağa kötü geldiğinin farkındayım ama… Eğlenceli ya. Bunun yanı sıra etrafınızdakilerle olan diyalog gerçek gibi. "Çıkmam lazım, ödevim var" deyip çıkıyorlar oyundan mesela. Konuşamıyor olmamız bu açıdan işimize geliyor, konuşsak ne anlatacağız ki? "Geçmişimi hatırlamıyorum, bu oyuna sıkıştım galiba, oynamaya devam etmek zorundayım." Sergey yardımıyla zamanla söyleyebildiğimiz üç-beş şey var, "Lea, bye, thanks" gibi basit kelimeler. Ancak Lea'yı Lea yapan şey; seslendirme olmamasına, kısıtlı kelime haznesine ve pikselize



Avatarların suya dayanıksız oluşu konusunda çok muhabbet dönüyor, burada da iki arkadaş "Atlasak ne olur acaba?" diye konuşuyor.



Her an her yeri tarama şansımız var.



İMDAT! Takıldım!

Bir zindanda takıldınız mı? Haritada sıkıştınız mı? Umutlarınız hızla soluyor mu? Endişelenmeyin, çözüm muhtemelen gözlerinizin içine bakıyordur.

• Basit kaçacak ama sondan başa düşünün. "Şuraya gitmem lazım, demek ki şuraya gelmem lazım, oraya da şuradan geçerim" gibi. Çoğu zaman çok işime yaradı.

• Çapraz duran duvarları tarayın. Bunların olduğu yerde bir sektirme numarası illa oluyor.

• Yere bakın. Özellikle başlarda yerde kılavuz çizgiler olabiliyor.

• Odadaki nesneleri ve elinizdeki elementleri iyi değerlendirin. "Dalga buna bir şey yapabilir mi ki?" Elementlerin bulmacalardaki önemi büyük.

• Birkaç deneme işe yaramadıysa bile aklınıza ilk gelen şey %95 doğrudur, karmaşık pek bir şey yok çünkü. Farklı açıları deneyin.





Tanrıların elementleri yaratmasıyla ilgili lore mevcut.



tarzdan ötürü sınırlı yüz ifadelerine rağmen kendini size (ve herkese) sevdirebiliyor olması. Bunu başarmak önemli.

Oyunları tür açısından bir-iki kelimeyle ifade edemediğimiz bir dönemdeyiz, *CrossCode* da istisna değil. Aksiyon, RYO, bulmaca, platform, strateji öğeleri bolca mevcut. Biraz da DVO aroması tabii. Böyle karmaşık türleri çok seviyorum fakat… Platform ve bulmaca… (Gözlerim yaşlandı, devam edemeyeceğim...)

Neyse, diyordum ki aksiyon elementi (ehehe, kelime oyunu) oynanışın yarısını oluşturuyor. Pata küte savaşıyoruz yaratıklarla. Yakın-uzak gibi tercihlere pek lüzum yok. Normal bir RYO gibi seviye ve yetenek ağacı sistemi var ama bu yetenekleri de dengeli vermek mümkün, hatta oyun sizi öyle yönlendiriyor gibi. Her elementin ağacı ayrı mesela, 50. seviyedeyseniz elinizdeki tüm elementlerde (nötr ağaç da var) 49 puan oluyor. Yine de biraz defans veya saldırı ağırlıklı olmayı seçebilirsiniz tabii. Bu sistemin en güzel yanı savaş esnasında art arda alev püskürtme, döne döne vurma, buz parçalama gibi şeyler yapabilmek. Sistemin çok dinamik, akıcı ve eğlenceli bir gidişatı var. Hiç elementiniz yokken bile.

Savaşmıyorken yaptığımız şeyse zıp zıp zıplamak, hop hop hoplamak, bulmaca çözmek. Yani oyunun platform-bulmaca kısmı. Bir DVO'da olduğumuz için yaratıklar her yerde tabii ama çoğu agresif değil. Bitki toplamak, sandık açmak gibi işler için gezinebiliyoruz. Zıplama mekaniği tamamen otomatik, herhangi bir şeye basmaya gerek olmuyor. İkinci büyük mekanikse "sektirme". Menzilli saldırıyla fırlatılan topları bir yerlerden sektirip bir şeyleri açmaya dayalı yığınla bulmaca var oyunun her yerinde. Özellikle zindanlar savaştan ziyade bulmacadan oluşuyor, her zindan sonrasında da yeni bir element elde ediyoruz. Böylelikle bulmacalar daha da karmaşıklaşıyor, oley! Bulmacayla genelde pek bir problemim olmaz, şöyle böyle idare ederim ama şu üstüme itilen platformumsu muhabbet yüzünden sinirlerim tahrip oldu. İki dakika bıraksalar da bir karşıya geçip ot toplasam ne olur? Sandık mandık da değil derdim, iri kum mu ne lazımsa bir şey getirmem lazım. NE OLUR GEÇEYİM!

Ama buradan çıkılmıyor ki!

Haritalar maalesef çok engebeli ve yüksek zemine çıkmak için cehennemin hangi köşesinden dolanıp gelmeniz gerektiğini ararken ömrünüz geçebiliyor. Yönünüzü bulsanız bile anahtarımsı şeylere top isabet ettirmeye uğraşırken gereksiz dakikalar harcayabiliyorsunuz. Her haritanın bütün köşelerini keşfedip her sandığı açmak veya bütün görevleri yapmak gibi bir zorunluluğunuz yok. Ama ana görevlerin istediği seviyede olmak işinizi kolaylaştıracağı için birtakım yan görevleri yapmakta fayda var tabii ki. Aslında Lea'nın seviyesinden ziyade ekipman seviyesi önemli, yani kullanabileceğiniz eşyaların seviyesi sizinkinden bağımsız ama o eşyaları almak için toplamanız gereken şeyleri de yaratık keserek elde edeceğiniz için… Velhasıl en kestirme şekilde oynasanız bile her bir haritada hatırı sayılır bir vakit geçiriyorsunuz.

Haritada dolanma muhabbetinden çok çekmiş olmama rağmen çok fazla not kırmamaya karar verdim ve bunun iki sebebi var. Birincisi, bunun bir hata değil de tercih olması. Yani belli ki yapımcılar bunu kasıtlı yapmış, durumla dalga da geçiyorlar bazen. Kişisel tercihimden ötürü acımasız davranmak istemedim, bunu sevenler olacaktır muhakkak. İkincisi de oyunun geri kalan her şeyi o kadar güzel ki insan kıyamıyor. Tasarım, müzik, karakterler, zorluk, hikâye… Aslında *CrossCode*'u tek kelimeyle özetlemem gerekirse "denge" derdim. Her şeyden biraz alıp yeni bir şey ortaya çıkarmışlar ve bunu yaparken nasıl böyle kusursuz bir denge kurmuşlar bilmiyorum. Evet, haritada zıplama işinden hiç hazzetmemiş olabilirim ama bu oyunun genel dengesini alt üst eden bir şey değil. Yine de belirtmekte fayda var tabii, zindan bulmacaları çok zor olmamakla beraber hiç öyle çerez sayılacak gibi değil. Biraz kafa yormak isteyecektir. Ee, kolay değil öyle bir elementi kontrol etmeye layık bulunmak. Bir Avatar kolay yetişmiyor (Pardon, yanlış hikâye mi oldu bu?).



- Başarılı "sahte" DVO ortamı ve karakterler
- Her şey dengeli ve uyumlu
- Bulmacaların zorluğu iyi ayarlanmış



- Harita keşfi
- Açı ayarlamaya harcanan saatler

9



Son Karar

Bağımsız yapım mı bu gerçekten? Yok canım!





TÜR: Aksiyon/RYO | **YAPIM:** Radical Fish Games | **DAĞITIM:** Deck13 | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** crosscode.gamepedia.com

KAPAK İNCELEME!

ps4

Marvel's SPIDER-MAN

Ağlamak ya da ağlamamak, işte bütün mesele bu!

YAZAN ONUR KAYA

Buna kendim de dâhil olmak üzere eleştiriyle uğraşan insanlarda gözlemlediğimi bir şey var: Bizim türümüzden olan insanlara en çok koyan şey harcanan potansiyel. Kötü başlayıp kötü giden şeylere gömerken aslında durumdan keyif alıyoruz ancak kalitesizlik ve düşüncesizlik enkazlarının altında gömülü kalmış bir potansiyel gördüğümüzde öfkeden deliye dönüyoruz. En ateşli tartışmaların konusu daima harcanmış potansiyeller, boşa giden fikirler oluyor.

Ha yazıya bu şekilde başladım diye bahsettiğim şeye örnek olarak yukarıda adını gördüğünüz güzelim oyunu vereceğimi sanmayın. Bahsettiğim harcanan potansiyel, Marvel Comics'in karakterlerinin oyun sektöründeki potansiyeliydi. Marvel karakterleri gişe rekortmeni filmleri sağ olsun günden güne daha çok tanınırken ve bu karakterler güç skalalarının salaşlığı sebebiyle oyun sektöründe boy göstermeye DC karakterlerinden daha bile elverişliyken kendilerini oyunlarda göremiyorduk. Bu güzelim evren, bu güzelim karakterler üç beş film oyununda ve senelik Lego yapımlarında harcanıyordu. Filmlerin başarısı oyun satışlarını da artıracakken *Arkham* oyunlarının bir muadilinin Marvel tarafından gelmemesi sinir bozuyordu. Neyse ki sonunda *Marvel's Spider-Man* çıktı geldi. Hem de ne geliş! Ağ kafanın son teşrifiyle öyle bir toz bulutu kalktı ki Spidey değil Hulk geldi deseler inanırdım!

İyi, güzel de biz şimdiye kadar milyon tane Spider-Man oyunu gördük. Insomniac Games'in Spider-Man'i gerçekten de şimdiye kadar çıkan Spider-Man oyunlarından farklı bir konumda mı?

Bu sorunun cevabı "evet."

Oyunu öncüllerinden ayrı bir noktaya konumlandıran bir numaralı şey prodüksiyon kalitesi. Karşımızda hevesli bir stüdyonun eline (High Moon Studios, Treyarch), cüzi bütçeyle altından kalksınlar diye verilmiş tatlı ama mütevazı bir proje (*Shattered Dimensions, Ultimate Spider-Man*) yok. Karşımızda yalnızca Playstation 4'e çıkmış olmasının hakkını veren, bundan sonra karşımıza çıkacak Marvel oyunları için de yüksek bir standart belirleyen özel bir oyun var ve bu anlamda ne yapımcı ne yayıncı elini korkak alıştırmamış. Oyunu bu çerçevede değerlendireceğim, incelemenin merkezinde "Şimdiye kadar çıkmış en iyi Spider-Man oyunu mu?" sorusu olmayacak, zira *Spider-Man 2*'nin konsol sürümünden beri oyun sektörünün klasik bellediği bir Spider-Man oyunu gelmiş değil.

Nitekim *Marvel's Spider-Man* bu konumda değerlendirilmeyi haklı çıkartacak şekilde, buram buram kalite kokuyor arkadaşlar. Bu kalite, eksiksiz bir "Spider-Man olma hissi" sentezlemek için kullanılmış. Oyun bu hissi birkaç farklı koldan oluşturuyor. Bunlara tek tek bakalım:

"AĞ-ÇÖZ" TEMİZLİKTE BİR NUMARA!

Oyunun animasyonlarının doğallığı ve insana verdiği kontrol hissi arasında kurduğu denge tek kelimeyle harika. Özellikle şehirde ağla gezinmemizi sağlayan mekanikler muhteşem yapılandırılmış. En temel haliyle, R2 tuşuna yeri geldiğinde basılı tutarak, yeri geldiğinde tuşu bırakıp tekrar basarak yönetiyoruz kahramanımızı. R2 tuşunu kullandığınızda Spidey'nin hareket kabiliyeti bina cephelerinde yatay/dikey koşmayı ve ağla salınmayı kapsıyor. Spidey, bu otomatik ilerleme sistemiyle yol alırken kesinlikle bir yerlere takılmıyor. Yangın merdivenleriyle karşılaştığında o sırada bulunduğu pozisyona ve yatay/dikey ilerleyişine göre münasip bir hareketle bunları aşıyor, ağla salınırken bodoslama bir binaya çarpmaya yeltenirseniz karizmasını zerre çizdirmeyip direkt bina yüzerinde koşmaya başlıyor, çatıya vardığınızda tek tuşla bina üzerinden yay çizerek yatay harekete geri geçebiliyorsunuz. Tabii ki bütün olay bu kadar otomatik değil! Bina köşelerine geldiğinde Daire tuşuna basarak köşe dönüyor, L2+R2 kombinasyonunu kullanarak bina çatılarında ve sokak lambalarında otomatik beliren noktalara iki ağ birden atıp hızla kendinizi çekiyor, arkasından Çarpı tuşuna basarak kazandığınız ivmeyi kendinizi hızla ileri fırlatmak için kullanıyorsunuz. Otomatik beliren noktalara ağ atmaktan bahsettim diye hızla oradan oraya savrulurken gitmek istediğiniz noktaya inerken sorun yaşayacağınızı düşünmeyin, R2 tuşuna tek başına bastığınızda zaman yavaşlıyor ve ağınızı atmak istediğiniz noktayı manuel olarak da seçebiliyorsunuz.

Her daim harika animasyonlara sahip olan *Assassin's Creed* oyunlarında tırmanma mekaniklerinin bir yerden sonra iki tuşa basıp kamera yönetmekten ibaret hale gelmesi, animasyon kalitesine çok abanmanın oyunları fazla otomatikleştirdiğini düşündürtüyordu bir süredir. Lakin Insomniac Games nasıl başardıysa, *Spider-Man*'de muhteşem bir denge yakalayarak izlemesi keyifli animasyonlarla jilet keskinliğinde kontrolleri buluşturmuş, oyuncuya istediği noktada rahat takılma, istediği anda kontrolü ele alma imkânı sunmuş. En güzeli de oradan oraya giderken karakterde yakaladığınız görselliğin asla tekdüze olmaması. Yükleme ekranlarında Spider-Man'i çizgi romanlardan tanıdığınız fantastik pozlarda göreceksiniz mesela. Bu pozlar yükleme ekranlarına özel değil, serbest dolaşım sırasında karakterimizin bu pozlara girdiğini sık sık görebiliyoruz! Bunların yanına beceri puanlarıyla alabildiğiniz, oyuncu kontrollü akrobasi hareketlerini de eklediğinizde, şehirde dolaşmak gerçekten tadından yenmez bir hal alıyor.

Arkham Önüm, Sağım Solum, Ha Artık Bir De Yukarısı Var!

Dövüş sistemine gelirsek, oyun içi yumruklaşmalar da tıpkı serbest dolaşım mekanikleri gibi spontane olmaktan ve kontrol rahatlığından nasiplerini alıyorlar. *Spider-Man, Arkham* oyunlarından alınma Flawless Freeflow sisteminin bir benzerini kullanıyor.

Taskmaster-sepşın

Çizgi roman sektörü, ayan beyan karakter araklamanın gayet meşru olduğu bir sektör. DC'nin Marvel'dan, Marvel'ın da DC'den araklayıp üzerine bir de orijinalinden daha popüler hale getirdiği pek çok karakter var. Deadpool bunlar arasında en ünlüsü. Kendisi en başta Deathstroke'un bir parodisi olarak tasarlanmış, ardından bugün bildiğimiz bambaşka haline evrilmişti. Öte yandan pek bilinmeyen bir diğer şey, Deathstroke'un da aslında çok büyük ihtimalle oyunda bize Challenge görevlerini veren Taskmaster'dan araklanmış olması. Her iki karakterin de ilk çizeri, o dönemler fazlasıyla ünlü bir isim olan George Perez ve ilk ortaya çıktıkları tarihlerin arasında 6 aylık bir süre var. Taskmaster Mayıs 1980 tarihinde yaratılmışken Deathstroke ilk olarak Aralık 1980'de ortaya çıkıyor, arka plan hikâyeleriyse benzerlikler taşıyor. Öte yandan sizin de bildiğiniz (veya tahmin edebileceğiniz) üzere karakterlerin popülerlik sıralaması *Deadpool → Deathstroke → Taskmaster* şeklinde. Kısacası çizgi romancılar çalarken çalışmayı ihmal etmiyor :)





Süper kahramanlar bile yeni aldıkları pabuçları göstermeyi sever.

KAPAK İNCELEME!

Insomniac, Marvel's Spider-Man'le nihayet sahne ışıklarına çıkarak hak ettiği üne kavuşacak gibi duruyor.



Spider-Man'de havada durmanın ödülü, şahitler tarafından vurulmak.





Bakın altını çiziyorum, benzerini kullanıyor, aynısını değil. *Mad Max* ve *Shadow of Mordor* gibi yapımlarında Flawless Freeflow sisteminin neredeyse birebir aynı kullandığını gördükten sonra *Spider-Man*'de aynı temeller üzerine inşa edilmiş ama çok daha farklı hissettiren bir dövüş sistemiyle karşılaşmak beni mutlu etti. Dövüşlerin temposunun Arkham oyunlarına fazla benzemesinden korkuyordum ancak *Spider-Man*'in mekaniklerinin *Batman*'dekilerden iki büyük farkı var. Birincisi, burada karşı saldırı yapmıyor, saldırıları savuşturuyoruz. İkincisi, düşmanlarımızı havaya kaldırıp havada dövebiliyoruz. Dövüşleri havaya taşıyabilmek, savaşları iki boyutlu olmaktan çıkarıp üç boyutlu bir hale getiriyor. Bunu Batman oyunlarının aksine düşmanların ekran dışından (yer yer makinalı tüfek ve roketatarlarla) saldırıyor olmalarıyla birleştirdiğinizde, ortaya doğaçlaması ziyadesiyle bol dövüşler çıkıyor. Kombo sayacı 1-2 saniyeliğine vurmayı bıraktınız diye sıfırlanmıyor; oyunbozanlık yapmadan önce oyuncuya gayet cömert bir mühlet tanıyor. Bu sayede kombonuz bozulmaksızın oradan oraya uçup kaçarak adam dövebiliyorsunuz.

Hayal edin: üzerinize gelen füzeleri savuşturuyor, kalabalıktan çıkıp sahiplerinin yanında biterek muhteremleri etkisiz hale getiriyor ve ardından kalabalığa geri dalıyorsunuz. Kenardan bir Spider-Bot çağırıp o dibinizdekileri biraz oyalarken ortaya bir ağ bombası sallıyor, ağla kaplanan düşmanları ite kaka etraftaki objelere yapıştırıyorsunuz. Yakındaki inşaat iskelesini kalanların üzerine devirip arkanıza yaslanıyor, ağladığınız düşmanların çaresizce debelenişlerini seyreder vaziyette sırıtıyorsunuz.

Harika senaryo değil mi? Elbette harika ama oyunun belki de en büyük eksisi, bu senaryonun eskimeyeceğine fazla güvenmesi ve yanılması. *Marvel's Spider-Man* bu tarz bir açık dünya oyunundan bekleyeceğiniz üzere bolca yan göreve sahip. Sıkıntılı noktaysa bu yan görevlerin gereğinden büyük bir kısmının adam dövmek üzerine kurulu olması. Geçen basit bir hesap yaptım, oyunu %100 bitirmek için yan görevlerin adam dövmek harici herhangi bir senaryo barındırmayanlarında 1800 tane falan adam pataklamak gerekiyor. Bunlara hikâye sahibi yan görevleri ve ana senaryoyu eklediğinizde bu sayı daha da artıyor. Oyunun dövüşleri aynı anda 8-12 kişiyle savaştığınız dövüşler olduğundan bu sayı gerçekten çok fazla farklı arbedeye gireceksiniz, yani yan aktiviteler kendini EPEY tekrar edecek demek. Oyunun dövüş sistemi öyle 20-30 saat oynadıktan sonra bile yeni şeyler bulabileceğiniz derinlikte olmadığı için de bir noktada bu tekrarlar baymaya başlayacak demek. Oyun size ilerledikçe yeni düşman tipleri tanıtmak suretiyle heyecanı taze tutmaya çabalıyor ama bu düşmanları yenmek için çok da farklı şeyler yapmanız gerekmediğini anladığınız zaman bu yöndeki çaba biraz boşa gidiyor açıkçası. Yan görevleri bu kadar yakın dövüş odaklı yapmak pek hoş olmamış yani.

Yalnız böyle dedim diye yan görevlerin salt adam pataklamaktan ibaret olduğunu sanmayın. Harry Osborn'un araştırma istasyonlarından durum değerlendirmesi yapıp çevre korumanın, Black Cat'in bina çatılarına gizlediği işaretleri arayıp bulmanın, Peter'ın kahramanlık kariyerinin ilk yıllarında çevrede bıraktığı sırt çantalarını toplamanın ve Taskmaster'ın meydan okumalarına karşılık vermenin yanı sıra her biri kendi hikâyesine sahip olan gayet güzel kurgulanmış yan görevler de var oyunda.

Süper olmayan bir başka nokta da gizlenme sekansları. Batman oyunlarında gizlenerek düşman hakladığımız av odaları ve tekme tokat adam dövdüğümüz düz mantık dövüşler birbirinden kesin bir çizgiyle ayrılıyordu. *Spider-Man*'de durum bu değil, düşman sizi gördüğünde bilek gücüyle aralarından çok rahat çıkabiliyorsunuz. Bir yerlere ağ atarak düşman dikkatini çekmek gibi şeyleri başlarda öğreniyorsunuz ancak Spidey sağ olsun Spectacular zorlukta bile poposuna yediği füzelerden sağ çıkabildiği için bu tarz nüansları kullanmaya pek gerek kalmıyor. Tehlike olmayınca taktik kurmuyorsunuz, taktik kurmayınca da herkesi Web Takedown veya Impact Web'le haklayıp işinize bakıyorsunuz. İç mekânlarda yer yer havalandırmaları falan kullanabildiğiniz için durum biraz daha iyi ama genel olarak gizlenme sekansları fazla basit kalıyor.

EVREN YARATMAK ÇİZGİ ROMANCILARA MAHSUS

"Spider-Man olma hissiyatı" diye diye dilimde tüy bitti, peki, bu sadece mekaniklerle, animasyonlarla mı oluyor? Elbette hayır, bir o kadar önemli başka önemli noktalar da var: Kahramanımızın hikâyesi ve o hikâyenin içinde bulunduğu evrenin inşası. Elimizde taptaze bir evren var. Bu evrendeki ilk gözünüze çarpacak farklılık Norman Osborn'un belediye başkanı olması ki hikâye pek çok açıdan bunun üzerine kuruluyor aslında. Diğer farklılıkları benim söylememdense oyunu oynayıp kendiniz gör-









Hayat oyun değil arkadaşlar!
Hayat çizgi film de değil!
Hayat ikisinin karışımı!



Electro kel ve deri ceketli erkeklerden elektrik alama–yanlara bir tepki adeta.





Kostümler ve Kostüm Modifikasyonları

Oyunun çıkışından önce, oyunda pek çok farklı kostüm açma şansımız olacağı açıklanmıştı. Peter Parker'ın bir bilim insanı olduğu, dolayısıyla kostümleri çeşitli malzemelerle "imal edeceğimiz" söylendiğinde ben biraz kafa kaşımıştım açıkçası ama oyun elime geçtiğinde gördüm ki oyunun gereksiz gerçekçilik kasan bir sistemi yok bu konuyla alakalı. Sağdan soldan materyal toplamıyoruz kesinlikle. Oyundaki her farklı yan görev tipi bize farklı çeşitte "jetonlar" sağlıyor. Bu jetonlar da imalat malzemesi görevi görüyor. Bunlarla farklı kostümleri, kostüm modifikasyonlarını ve alet edevat geliştirmelerimizi yapabiliyoruz.

Oyunda bulunan 28 kostümün büyük çoğunluğu biz seviye atladıkça sırayla yapılabilir hale geliyor. Bu kostümlerin yine büyük çoğunluğu kendine has bir özel güce sahip. Örneğin Iron Spider kostümü Infinity War'da gördüğümüz dört mekanik kolu sırttan pörtletip onlarla adam dövme imkanını bize verirken Spider Armor MK II kahramanımızı kısa bir süreliğine kurşun geçirmez kılabiliyor. Kostümleri bir kere yaptığımızda özel güçlerini de kullanıma açmış oluyoruz ve bu güçleri diğer kostümlerle kullanabiliyoruz. Oyunun bu kostümleri mikro ödeme kaynağına çevirmemiş olması güzel ama keşke Superior Spider-Man kostümü de olsaydı...



KAPAK İNCELEME!

Punk-Art: Asi vatandaşın, asi kanun koruyucusu tarafından dövülmesi akımı.





Kendisine öldüğünde mezar taşına ne yazmak gerektiği sorulmuş bir Tombstone.

Fotoğraf modu sayesinde biraz uğraşarak "çizgi romanın oyununun çizgi romanını" yapmak işten bile değil!



meniz daha münasip olacaktır elbette.

Çizgi roman sevdalısı olmanın fıtratında var, süper kahramanlardan konuşulurken konunun açılması halinde her türlü paralel evren de tartışılır. Sonuçta MCU ve DCEU gibi sinematik evrenler de birer paralel evren veya Telltale üretimi Batman ve GotG oyunları da kendi özel evrenleri içerisinde var oluyor. Bu tarz yapımlarda hikâye eleştirilirken "ya abi orayı farklı bir evren olarak düşünmek lazım" cümlesi mutlaka birileri tarafından kurulur. Ancak bu, paralel evrenin iyisi de kötüsü de olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Insomniac, *Marvel's Spider-Man*'de evren kurarken canon hikâyede radikal değişikler yapmaktan hiç çekinmemiş. Ancak senaryo terziliği yaparken Spider-Man'i Spider-Man, Peter Parker'ı da Peter Parker yapan şeylere zerre zeval vermemeyi çok iyi başarmışlar. Bu noktada tıpkı 2010 yılında çıkan *Shattered Dimensions*'da olduğu gibi burada da Spider-Man karakterini gerçekten çok uzun süre yazmış Dan Slott'dan yardım alınmış. Slott'un ağzından düşmeyen "Spider ile Man arasında tire var" cümlesi oyunun ilk ara sahnelerinden birinde geçince "hah Slott'un eli değmiş buna" diyorsunuz zaten. Direkt çizgi roman yazarlarından yardım almanın meyvesi de Peter Parker ve Spider-Man arasındaki dengenin tıpkı söylendiği gibi mükemmel bir şekilde kurulması olmuş. Oyun detaylı senaryosunun ufaktan nefessiz kaldığı yerler var ancak Spidey-Peter dengesi son sahnede bile kesinlikle bozulmuyor. Bu dengeyi hikâyeyi daha yukarı taşımak için kullanmayı da çok iyi başarmışlar. Oyun gerçekten duygu yüklü anlara sahip.

Seslendirme sanatçıları işlerinin hakkını sonuna kadar vermiş. Özellikle Spider-Man'le bir nevi özdeşleşen Yuri Lowenthal'ın performansı harika. Temelde birbirinin aynısı olan pek çok yan göreve özel bir sürü geyik monolog yazılmış Spidey için ve Lowental'ın sesi asla cansızlaşmıyor, asla performansının kalitesinden ödün vermiyor. O monologların yazımı da güzel olduğundan, oyun boyu pek çok yerde esprilere sesli gülüyorsunuz. Üstüne oyunda bulunan klasik animasyon kostümünü açarsanız, kostümün özel gücüyle dövüş sırasında düşmanlara laf sokup salağa bağlamalarını sağlayabiliyorsunuz. Oyununda Spider-Man'in kendisine doyamamak, yapımın bırakabileceği en güzel etki olsa gerek.

(Oyunda en çok duyacağınız ikinci ses de, radyo programı sağ olsun J. Jonah Jameson'ınki. Kendisi Spidey'nin yaptığı her türlü kahramanca eylemden olumsuz bir mesaj çıkarmaya ve bunu halkla paylaşmaya bayılıyor. Jameson'ın rantlarını dinlemek de ayrı bir keyif.)

Yukarıda bahsettiğim, "senaryonun nefessiz kaldığı yerlere" de bir değinmek lazım. Muhtemelen bildiğiniz gibi Spidey davasında yalnız değil. Oyunda Mary Jane'le ve bir başka karakterle oynadığımız sekanslar var. Bu sekanslar diğer karakterlerin gözünden Spidey'le yaşadığımız olaylara bir arka plan oluşturuyor. Hikâyeye kattıkları açısından fena da değiller ancak oynanış olarak ciddi anlamda sıkıcılar. 1-2 ufak bulmaca dışında, oyun ne zaman yan karakterlere geçse tek amacınız düşmanlara görülmeden A noktasından B noktasına gitmek oluyor. İnanın bana binaların arasında son hız süzülüp Spider-Man olmanın keyfine varırken birden-







Iron Spider kostümüyle kestiği pozun takdir görmemesine epey sinirlenecek.

bire Mary Jane'le koridor arşınlamaya başlamak, attan inip eşeğe değil 100 yaşında kocaman bir su kaplumbağasına binmek gibi. İlk başta "aaa değişik ya bu" diyor, ardından çok geçmeden değişikliğin her daim pozitif olamayacağının farkına varıyorsunuz.

Bir başka ufak sıkıntı, senaryonun kurgulanış şeklinin oyun keyfine olumsuz etki etmesi. Oyunun hikâyesini üç parçaya ayıracak olursak, bunların ilk ikisi üçüncüye kıyasla fazlasıyla durağan geçiyor. "Ya şöyle bir boss savaşı olsa da oyun şenlense" diye dolaşa dolaşa bir hal oluyorsunuz, sonra son düzlüğe girince oyun üzerinize ikişer ikişer boss fırlatmaya başlıyor. Oyunda karşımıza çıkan süper kötülerin sayısını düşününce epey yeterli olduklarını fark ediyorsunuz ama çoğu sonlarda art arda karşınıza çıkıyorlar. Boss savaşlarının kendileri de biraz düz olunca hevesiniz bir tık kursağınızda kalabiliyor. Öte yandan yiğidi öldür hakkını yeme, boss savaşları tıpkı oyunun geri kalanı gibi sinematik anlamda epey güçlü.

DAMLAYA DAMLAYA GÖL OLUR, BİRİ OLMAZSA BİRİ DAHA...

Sinematik demişken, internetteki "gölcük tartışmalarına" denk gelenleriniz için açıklığa kavuşturayım; E3 2017'de izlediğimiz görüntülerle bu oyunun görüntüleri arasında fark var ancak bu bir kalite farkı değil. Daha ziyade renk tonlarında, ışıklandırmalar ve yansımalarda fark var. Oyunun görselliği genel olarak harika. Doku çözünürlükleri, animasyonlar, ışıklandırmalar, dudak senkronizasyonu gayet yeterli. Bütün bunlar bir araya geldiklerinde Manhattan'ı yaşayan bir oyun sahası haline getiriyor. Insomniac Engine de pürüzsüz çalışıyor, oyunu oynadığım onlarca saat süresince, dövüşlerde ortalığın aşırı karıştığı anlarda bile gözüm kare oranında bariz bir düşüş yakalamadı.

(Manhattan yaşıyor demişken, oyunda kimi NPC'lerle etkileşime geçmek mümkün. Kimisi beraber fotoğraf çekilmek istiyor, kimisi "çak bi' beşlik" diyor, kimisi de arkanızdan huysuz huysuz söyleniyor. Dahası, insanların şehirde olan olaylar hakkında yazdıklarını takip edebileceğiniz bir sosyal medya ekranı da var menülerde. Haritada bir yerden bir yere hızlı seyahat ederken çıkan yükleme ekranları da şehir sakinleriyle tatlı sahneler içeriyor. Örümcek sosyal bir hayvan yani.)

Sözün özü, *Spider-Man* Marvel'ın oyun sektörüne yaptığı geç ama güçlü yönelimin harika ilk adımı. Açık dünya oyun tasarımının insanoğlunun avcılık ve toplayıcılıkla yaşamını sürdürdüğü zamandan kalma geleneklerine kendini fazla kaptırmış olması, oyuna akıtılan sevginin oyuncudan yansımasına engel olamıyor. Oyunu tam anlamıyla bir klasik olmaktan alıkoyuyor belki ama azıcık Spider-Man seviyorsanız bu sizin için çok da büyük bir eksi olmayacak. Oyunu salya akıtarak oynayacağınızı garanti edebilirim.



- Ciddi anlamda Spider-Man gibi hissetmek
- Prodüksiyon kalitesi epey yüksek
- Öğrenmesi basit ve eğlenceli dövüş mekanikleri
- Öğrenmesi basit ve MUHTEŞEM serbest dolaşım mekanikleri



- Yan görevlerde adam dövmek kendini çok tekrar ediyor

8



Son Karar

Kaliteli süper kahraman oyunu sayısını artırıyor ama çığır açmıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 300 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-132-spidey

THE MESSENGER

Elçiye zeval olmaz

ESER GÜVEN

Heyecanıma engel olamayıp pattadanak diye sonuca atlayacağım için kusura bakmayın lütfen ama bunu baştan söylemek zorundayım. Platform oyunlarını seviyorsanız, metroidvania'dan büyük keyif alıyorsanız ne yapın, ne edin, bu oyunu alın. Almakla kalmayın, benzer durumdaki arkadaşlarınıza da hararetle önerin, onlara da aldırın. Çünkü bu oyun çok güzel!

Aslında ne var biliyor musunuz, belki de bu noktadan sonra bir inceleme yazmam bile gerekmiyordur. Bir ihtimal "Eser gibi metroidvania manyağı biri bu oyunu böyle tavsiye ediyorsa olay bitmiştir, hemen cüzdanımı kapayım" demiş olabilirsiniz. Öyle yapsanız ne güzel olurdu, en ufak pişmanlık yaşamayacağınızı garanti ediyorum. Hatta yılın en iyi metroidvania oyunuyla tanıştırdığım için bana meyve sepeti eşliğinde teşekkür mektubu bile gönderirsiniz belki. Ama durun ben diğerlerini de ikna edeceğim şimdi.

Ninja Gaiden değil mi bu?

Oyuna bir ninja köyünde, acemi bir ninja olarak başlıyoruz. Tam eğitim almak üzereyken köye bir anda şeytanlar saldırınca işler değişiyor. Kehanette yazılı olduğu şekilde Western Hero (Batılı Kahraman) diye biri gelip baş şeytanı kaçırtıyor ve elimize bir parşömen tutuşturuyor. Görevimiz bu parşömeni Glacial Peak dağının zirvesine ulaştırmak ve oradaki üç kâhini bulmak.

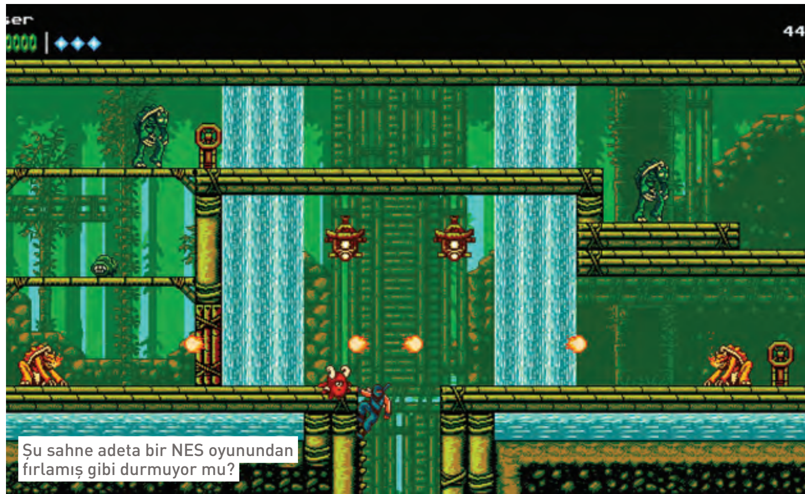
The Messenger'ı oynamadan önce yorumlara bir göz atmış ve oyunun aşırı övüldüğünü görmüştüm. Haliyle beklentilerim de çok yüksekti. Oyun tam bir NES oyunu gibi başlıyor; 8-bit grafikler, müzikler, *Ninja Gaiden* gibi bir platform oyunu. Cloud-stepping diye bir teknik öğreniyoruz başta, bir yere vurup ikinci kez zıplamamızı sağlayan bir teknik ve oyun da biraz bunun üzerine kurulu. Müzikler süper, o harita senin, bu harita benim ilerliyorum. Arada boss dövüşleri var, çok güzel ama gerisi bildiğimiz platform. Yeni haritalara geçtikçe bazı kısımlar zorlaşmaya başlıyor, boss'lar daha dişli hale geliyor. Yavaş yavaş sona yaklaştığımın farkındayım, dağa varmak üzereyiz. Eh diyorum, güzel bir oyunmuş ama abartıldığı kadar da değil. Sonuçta daha güzel platform oyunları da gördük ama dediğim gibi nostaljik grafikleri ve müzikleri beni kendine bağlamayı başarıyor. Sanırım oyun sürem 2,5 saat falan, bir yandan defterime notlar alıyorum, diğer yandan kafamda oyun için bir not beliriyor. 7 falan veririm muhtemelen diye düşünüyorum.

Ama o da nesi, sona geldim, oyun bitti sanırken dağdan aşağı iniyoruz. Yeni bir harita. E devam edelim bakalım, doğru ya daha baş şeytanı dövmemiz gerek. Oradan oraya hoplamalı, arada kazandığımız yeni yetenekleri (duvara asılı kalma, pelerin açıp havada süzülme, dartlı ip kullanma) kullanarak ilerlemeli platform oyununa devam ediyorum. Her haritada ayrı müzik çalıyor, müziklerin muhteşem olduğunu söylemiş miydim? Neyse oyunun son boss'una geliyorum, kafamdaki not hâlâ aynı. 7 verdim ben bu oyuna. Bu boss'u da indiriyorum, oyun sürem 4 saat.

İşte ondan sonra önce 'bir şey' oluyor, 'ooo güzel bir plot twist' diyor ve oyunun açılan ekstra bölgesini de bitiriyorum. Güzeldi hakikaten, şaşırttı ama notum olsa olsa 7+ olur.

Doktor, bu ne?!

Ne olduysa ondan sonra oldu. "Sürpriz o mu sanmıştın adamım" dercesine oyun öyle bir hal aldı ki neler olduğunu anladığımda "hasss" deyiverdim. Hatta deftere de aynen böyle yazmışım, hasss, üç s ile. Meğer daha yolun başındaymışım, oyun bir anda platformdan çıktı ve metroidvania'ya dönüştü! 4 saatte bitiyor demiştim ya,


Şu sahne adeta bir NES oyunundan fırlamış gibi durmuyor mu?


Günbatımında ninjalık yapmak da zor iş. En iyisi biraz kristal döveyim.



İşte sporcu gençlik, durmadan şınav falan çekiyor bu devler.







Dördüncü duvar dediğin yıkılmak için vardır.

oyunu bitirdiğimde oynama süresi kaç yazıyordu biliyor musunuz? Tam 26 saat. Sevgili okur, ben bu oyuna hasta oldum.

Spoiler sayılmaz, fragmanlarında bile var: Şöyle ki oyunda ufak bir zaman yolculuğu olayımız var ve bu zaman yolculuğu yalnızca haritadaki bölgeleri kısmen değiştirmekle kalmıyor, oyunun grafikleri de 8 bit'ten 16 bit'e geçiş yapıyor. Sırf bu da değil, oyunun müzikleri de bir anda 8 bit'ten 16 bit'e geçiyor zaman değiştiğinde. Haritaların bazı yerlerinde zamanı değiştiren kısımlara gelince grafikler ve müzikler arasındaki değişimi incelemek için bir sağ, bir sol yapmak acayip keyifli.

Platformdan metroidvania'ya keskin bir geçiş

Bu değişimle birlikte bu noktaya kadar lineer olarak ilerlediğiniz oyun bir anda çeşitli bölgelere portallar yoluyla geçebildiğiniz, elde ettiğiniz yeni yetenekler sayesinde daha önce gidemediğiniz yerleri keşfe çıkabildiğiniz, eğlenceli karakterler eşliğinde görev peşinde koştuğunuz inanılmaz bir oyuna dönüşüyor işte. Mesela sıvı üzerinde yürümenizi sağlayan ayakkabı buluyor ve artık o geçemediğiniz lavların üzerinden yürüyebiliyorsunuz. "Gerçek görüş" kazandığınızda daha önce zifiri karanlık olan bir harita bir anda oynanabilir hale geliyor.

Oyunun kontrollere verdiği tepki çok iyi, resmen milim keskinliğinde atlamalar yapabiliyorsunuz. Ben platform oyunlarında bu tür şeylere çok önem veriyorum, kazma gibi kontrolleri olan bir karakter çok can sıkıcı olabilirdi çünkü. Öldüğünüzde bu %99 ihtimalle kendi hatanızdan kaynaklanıyor, bu yüzden oyuna da pek küfredemiyorsunuz.

Tamam canım hemen üzülmeyin, tabii ki küfredebiliyorsunuz! Çünkü oyunun bazı kısımları hayvan gibi zor. Özellikle de opsiyonel Power Seal toplama kısmında bazı odalarda saç baş yolduracak tasarımlarla karşılaşacaksınız. Sonlara doğru göreceğiniz bir 'kaçış sahnesi' de yine rahatlıkla küfrettiren cinsten. Ama oyunun zorluk eğrisi gerçekten çok iyi dengelenmiş, kolay bir oyun olsa bu kadar zevkli olmazdı. Oyunun tüm başarımları kazanmaya çalışmak da ayrı keyifli.

Mırıl, mırıl, mırıl

Oyunun müziklerini çoktan övdüm değil mi? Bir kez daha öveyim, çünkü şu an bu satırları yazarken bile bir yandan 'dükkân' kısmında çalan melodiyi mırıldanıyorum. Dahasını söyleyeyim, ben oyunu oynarken genelde arkamdaki koltukta yayılıp derslerine hazırlanan eşimin de (öğretmenlik böyle bir şey) çoğu yerde melodiye mırıl mırıl eşlik ettiğini fark ettim. Müzikler işte bu kadar akılda kalıcı, bu kadar güzel ve retro ruhuna selam çakan cinsten.

Dükkân demişken… Oyunda karakterinizi geliştirdiğiniz ve içinde bulunduğunuz bölge hakkında bilgi aldığınız (ayrıca oyunun otomatik kaydolduğu) bir dükkân var. Bu aslında bir nevi checkpoint ve içeri girip mavi cübbeli elemanla muhabbet edebiliyorsunuz. Karakterimizle bu cübbeli arasındaki muhabbetler o kadar komik ki o kadar olur. Oyunun yazım kısmı acayip kaliteli ve esprili, birçok yerde cidden kahkaha attırmayı başardı. Mesela elemanın uyarısına rağmen defalarca dolabı açmaya çalışın bakalım neler olacak.

Bazı oyuncular aynı bölgeleri tekrar oynama zorunluluğunu sıkıcı buluyor olabilir ama bu çoğunlukla metroidvania'ların özünde olan bir şey. "Yeni yetenekler kazan, aynı bölgeleri dolaş, yeni yerlere ulaş" mantığı beni sıkan bir şey olmadığından oyunun bu yönüne bir eleştiri getirmeyeceğim. Oyunu iki kez oynadım, ikisinde de "hadi bitsin artık" dedirtmedi. Ama o konuda uyarımı yapmış olayım, aynı yerleri birkaç kez geçmek zorunda kalmak canınızı sıkabilir.

Ah biraz da fazla düşman olsaydı

Bunun dışında en büyük eleştirim düşman çeşitliliği konusunda olacak. Yeni bölgelerde bazen bir iki yeni düşman ekleniyor ama oyunun başından sonuna kadar çoğunlukla hep aynı tiplerle karşılaşıyoruz. Alev atan sarı şeytan, ağır ağır yürüyen yeşil şeytan, taş atan mavi şeytan her tarafta karşımıza çıkıyor. Bir noktadan sonra çoğunu sallamıyorsunuz bile, öldürmeye bile gerek duymadan üstlerinden atlayıp geçiyorsunuz. Düşmanlar biraz daha çeşitli ve daha zor olsaymış o zaman tadından yenmezmiş.

Yine de bu kusurlar *The Messenger*'ın bu yıl oynadığım en iyi metroidvania olduğu gerçeğini değiştirmiyor. "E hani *Dead Cells* vardı?" diye soracak olursanız (Ömer sordu da oradan biliyorum), *Dead Cells* roguelike/roguelite türünde olduğu için o da yılın kendi kategorisinde en iyisi der, böylece yalancı çıkmam. PC için 32 liralık fiyatını da düşününce *The Messenger*'ı türe ilgi duyanlar için kaçırılmayacak bir oyun olarak nitelendirebilirim. Evet yapabilirim bunu, hatta yaptım bile.



- Gerek 8 bit, gerek 16bit grafikleri çok tatlı
- Müzikler başlı başına efsane
- Kontroller çok isabetli, hareketler yeterince organik
- Oyun dünyası oldukça büyük ve çeşitli
- Esprili diyalogları cidden çok keyif veriyor

–

- Düşman çeşitliliği ileriki saatlerde biraz bayıyor
- Aynı yerlere dönme zorunluluğu bazılarını sıkabilir
- Boss'lar pek zor değil

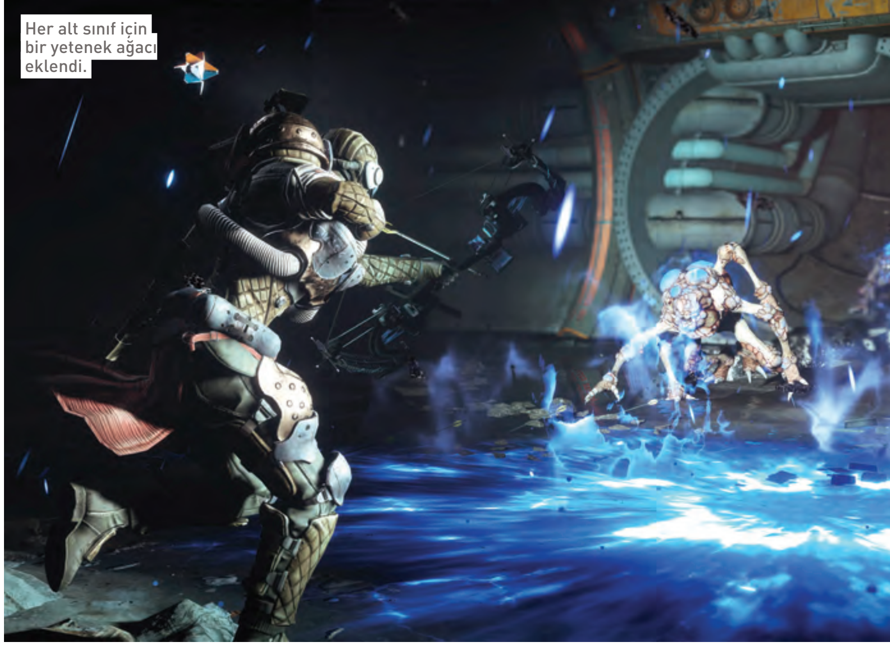
8+



Son Karar

Başlarda düşündürdüğü gibi NES tarzı bir platform oyunu olsa bile çok güzel olacakken, bir anda bambaşka ve nefis bir şeye dönüşüveriyor.

TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** Sabotage | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 20 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 10+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-132-tm


Her alt sınıf için bir yetenek ağacı eklendi.

DESTINY 2 *FORSAKEN*

İntikam vakti

SABRİ ERKAN SABANCI

Yerimiz kısıtlı olduğundan hemen olaya giriş yapacağım kusuruma bakmazsanız: *DESTINY 2: FORSAKEN* HARİKA BİR EK PAKET! Hayır, kesinlikle abartmıyorum. *Destiny 2*'nin çıktıktan ve bir süre oynadıktan sonra büyük bir hayal kırıklığı olduğunu ve özellikle ilk iki ek paket olan *Curse of Osiris* ve *Warmind*'ın ne kadar etkisiz olduğunu da bolca söyledim her yerde. İkisi de *Destiny* lore'undaki efsaneleri yerle bir etti, hele *Warmind* ek paketinin Hive ırkına yaptığı saygısızlığı asla unutmayacağım. Koca Hive tanrısını bir strike görevine sıkıştırmak ne demek ya? BU NEDİR BUNGIE?!

Ama... Ama *Forsaken*... *Forsaken* şu vakte kadar Bungie'nin *Destiny* için yarattığı en harika olay örgüsüne sahip ek paket. Gerçek bir amaçla, herkesin çok rahatlıkla hissedebileceği bir amaçla, intikam almak için başlıyoruz *Forsaken*'a. Zaten spoiler'lık bir yanı yok, Bungie gözümüze gözümüze soktu *Forsaken*'ın tanıtım videolarında Cayde-6'in ölümünü. İlk oyunun ana hikâyesinden ve *The Taken King*'den hatırlayabileceğiniz Awoken ırkının Reef'deki prensi Uldren Sow'un Cayde-6'i öldürmesi sonucunda onun peşine intikam için düşüyoruz ve Reef'de yeni dostlar edinip, eski dostlarla tekrar karşılaşıp bir yandan da başımıza yeni çıkan Prison of Elders kaçkını Scorn'larla uğraşıyoruz. Hikâyenin ilerleyişi, olayların açılış ve bunların ana senaryonun, hatta raid'in bile tamamlandıktan sonra devam etmesi *Destiny 2*'yi tam anlamıyla bir DVO'ya çevirmiş durumda. Oyunda yapılan bazı temel etkinlikler oyunu tüm oyuncular için etkiliyor. Sonunda, SONUNDA Bungie elindeki evreni nasıl oyuna yedireceğini ve daha aktif kullanacağını öğrenmiş durumda.

"Elindeki evreni oyuna yedirmek" demişken... *Destiny 1*'den beri Bungie'nin başının etini yediğimiz "Lore'u oyun içinde erişilebilir yapın ya!" isyanlarımız en sonunda duyulmuş ve doğru düzgün bir şekilde yeni Triumph menüsünden oyunun lore'unu okuyabiliyoruz. Evet, *Destiny 2*'nin çıkışında da buna yakın bir şeyler vardı, ancak bu sadece exotic'ler ve belirli ekipmanlarla kısıtlıydı. Şimdiyse bu Triumph sistemi üzerinden hem oyundaki toplanabilirleri kontrol edebiliyoruz (evet, sonunda tekrar toplanabilir şeyler eklediler oyuna), hem de tüm lore'u oyun içerisinde okuyabiliyoruz.

Beyblade titan

Dediğim gibi, yerimiz kısıtlı. O yüzden oynanışa gelen değişikliklerin en önemlilerinden bahsedip kaçmak durumundayım. Öncelikle değinmem gereken şey oyundaki her sınıfın alt sınıflarına yeni birer yetenek ağacı eklenmiş durumda ve bu yetenek ağaçlarıyla birlikte her sınıfın yeni "süper" hareketleri de bulunuyor. Titan'ın Solar alt sınıfıyla çekiç atmak yerine Beyblade gibi dönebiliyorsunuz, Warlock'un Arc alt sınıfıyla Iron Man gibi ışın atabiliyorsunuz ya da Hunter'ın Solar alt sınıfıyla düşmanlarınızı bıçak yağmuruna tutabiliyorsunuz. Hepsi keşfedilmeye ve "main" olarak oynamaya değen alt sınıflar ancak hepsine sahip olmanın kolay olmadığını da belirtmem lazım. Seçiminizi dikkatli yapmanızı öneririm.

Bunun dışında oynanışa gelen en önemli yeniliklerden biri de *Forsaken* güncellemesinden 1 hafta önce çıkan silah sisteminin değişimi. İlk oyunun silah sistemine daha yakın olan bu yeni sistem oyunun oynanışını (özellikle PvP'nin) bayağı değiştirmiş bulunuyor. Merak etmeyin, iyi açıdan. İlk oyun gibi hızlı, kaotik ve eğlenceli bir PvP oluşmuş ve tekrar *Destiny*'yi PvP oynamaktan zevk aldığımı belirtmem lazım. Ayrıca yeni gelen PvP-PvE kırması bir oyun modu olan Gambit çoğu oyuncu memnun etse de bir tek ben alışamadım sanırım. Yapılacak çok fazla şey varmış gibi hissettiriyor ve dürüst olayım, kırma oyun modlarını pek sevmiyorum. Kendiniz bakarsanız daha sağlıklı olacaktır, Bungie zaten ara sıra herkese erişilebilir yapıyor Gambit modunu.

Daha anlatmak istediğim şeyler vardı (mesela raid gibi) ancak hem yer kalmadığından hem de ben bunu yazarken *Forsaken* belirli bir grup insan dışında kimse tarafından bitirilemediğinden pek de değinemeyeceğim oraya. Ancak kesin olan bir şey var, Bungie gerçekten *Forsaken* için bayağı çalışmış, ilk oyunun çıkışından bu yana gelen tepkileri görmüş, dinlemiş ve bunlardan ders çıkarmış. Eğer alıp almama konusunda kararsızsanız size diyeceğim tek şey "İlk *Destiny*'yi sevdiyseniz bunu ayıla bayıla oynarsınız." olur. İnanın bana. Gelin ve Cayde-6'in intikamını alın. İNTİKAAAM!

8+



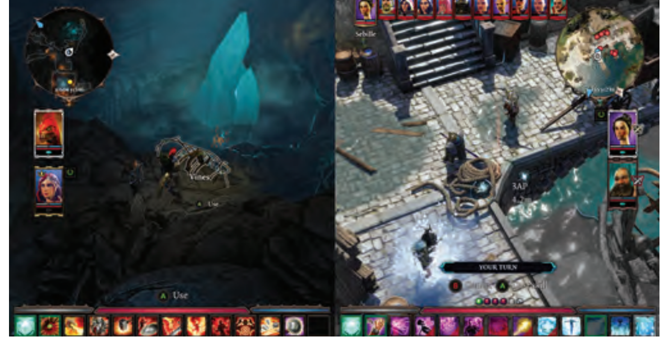


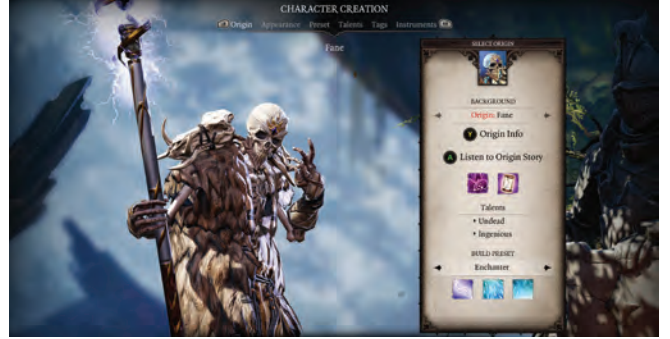

"Elinin körü" tabirinin meşale tutan dört elli bu bey için kullanıldığını biliyor muydunuz?

TÜR: DVO / FPS | **YAPIM:** Bungie | **DAĞITIM:** Activision / Aral | **KUTULU FİYATI:** 450 TL (PC), 540 TL (PS4, X-One) | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 euro (battle.net), 149 TL (PSN), 150 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/destinythegame




En büyük yenilikler üçüncü bölüme yapılmış.





DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 *DEFINITIVE EDITION*

Görmeyeli ne kadar güzelleşmişsin öyle!

ENGİN VURAL

Geçen yılın en iyi oyunları arasına adını yazdıran *Divinity: Original Sin II*, yaklaşık 1 yıllık sürenin ardından *Definitive Edition* olarak yeniden teşrif etti. Bu ziyaret öncesinde kendisini geliştirmeyi ihmal etmemiş, karşımıza yeni bir yüzle çıkmak istemiş. Acaba bu yenilenmiş haliyle de beğenilecek mi? Cevabı için sizleri takip eden satırlara alalım...

DOS II: DE çıkışını esasen konsollar için yaptığından doğal olarak son nesil konsolların temel reklam konusu '4K görüntü' meselesi ana gündem maddesiydi. Haliyle dokular yenilenecek, daha güzel ve daha yüksek çözünürlükte bir deneyim sunulacaktı. Nitekim öyle de olmuş, daha akıcı ve daha güzel görünen bir oyun ortaya konulmuş. 4K çözünürlük ve 30 fps değerleriyle geldi Xbox One X ve PS4 Pro için (One X'te Native, PS4 Pro'da Dynamic 4K mevcut). Ama 4K makyajıyla sınırlı kalmamış bu güncelleme, yapımcılar sadece görünüşü değil oyunun fizik motorunu da güncelleme yoluna gitmişler -ki bazı yerlerde oyunun normalin birkaç katı hızlandığına dikkat çekiliyor bu noktada.

Ana gündem oyunu konsollara çıkartmak dedik ama oyunu daha önce almış olan veya bilgisayarda oynamayı düşünenler de unutulmuş değil. Ücretsiz bir güncellemeyle bilgisayar oyuncularının da bu deneyimi tadabilmeleri sağlanmış durumda. Yani "Abi mouse + klavye olmadan oynanır mı bu oyunlar?" diyenlerdenseniz sizi de unutmamışlar.

Yapımcıların değişikliklerle ilgili hazırladıkları kitapçık 45 sayfa! Tabii ki bütün detayları burada aktaramayacağım. Zaten bunların önemli bir bölümü oynanış esnasında çok da dikkat çeken değişiklikler değil. Dolayısıyla biz dikkat çekenlerin üstünden geçelim hızlıca. Baştan da belirttiğim gibi görünüş ciddi bir şekilde değişmiş durumda; bir izometrik RYO ne kadar güzel görünebilir sorusunun cevabını bu oyunla birlikte alıyoruz. Bunun yanında hikâyeyle ilgili geliştirmeler de söz konusu. Yeni eklenen kısımlar olduğu kadar elden geçirilenler de var -ki bu kategoride 250.000 kelimenin yeniden kaydedildiğini belirtmiş yapımcılar. Genişletilmiş eğitim bölümü ve ağırlıklı olarak Act 3 kısmında yer alan 8 yeni savaş gelmiş bu güncellemeyle birlikte. Hikâye bölümünde daha kolay bir oynanış isteyenler düşünülerek yeni bir zorluk seviyesi de eklenmiş ayrıca.

Belirtilebilecek bir diğer yenilikse grup envanter yönetimi kısmında. Gruptaki 4 kişinin envanterini yan yana görebiliyor ve eşyaları hızlıca grup üyeleriniz arasında transfer edebiliyorsunuz. Gayet kullanışlı ve zaman kazandıran bir özellik olmuş.

Elbet bir gün buluşacağız...

Kusursuza yakın bir güncellemeyle karşı karşıyayız. Ama 'yakın'. Kusur bulma dedektiflerimiz yine iyi bir iş çıkartarak can sıkabilecek 1-2 eksiklik tespit ettiler (Kaçar mı bizden be!). Ne yazık ki konsol oyuncuları oyunun DM modunu oynayamıyorlar. Kendi hikâyenizi oluşturup yönetmek ve diğer oyuncularla oynamak oyunun en iyi özelliklerinden birisiydi ve bu özelliği konsolda tecrübe etmek isterdi gönül. Larian'ın konsollar için bir ilki gerçekleştirmesini bekliyordum ama olmadı. Bir de ne kadar eleştiri konusu edilebilir emin değilim ama konsollar için menüler sadeleştirilmiş durumda. Bunu makul bulanlar da var, durumdan hoşlanmayanlar da. Sonuçta alışkanlık ve zevk meselesi, "bu kadar kusur her oyunda olur" diyerek son satırlara geçeyim.

Divinity serisi her yeni oyunla birlikte üstüne koyarak ilerliyor. Her ne kadar yeni bir oyundan ziyade güncelleme olsa da bu geleneği *DE*'yle de sürdürdüklerini söyleyebilirim. Oyunu konsollarda oynamak isteyenler, henüz oynamamış olup bilgisayarlarında yüksek çözünürlük ve yeni fizik motoruyla tecrübe etmek istenler veya daha önce yalayıp yutmuş ama tekrar oynamak için bir bahane arayanlar, toplanın buraya. Aradığınız tam olarak karşınızda duruyor.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam), 209 TL (PSN), 280 TL (XBL) | **DAHASI İÇİN:** divinityoriginalsin2.wiki.fextralife


İnsan Horizon 4'te keşif yapmaktan çok keyif alıyor.




Fotoğraf başka bir oyuncudan. Zaten görünce bu işi beceremediğimi anladım.

FORZA HORIZON 4

Diğer arcade yarış oyunları için üzülüyorum; çünkü burada standartlar çok yüksek

YİĞİT TEZCAN

Sorun bende mi, yoksa oyunlarda mı bir türlü anlayamadığım bir süreçten geçtim. Gerçekten güzel bir oyunun keyfini çıkaramayacak kadar fazla simülasyon zehirlenmesi mi yaşamıştım? Ukalalık mıydı yoksa beni böyle yapan? Kendi dünyasından başkasını tanımayan elitist bir hobi manyağı olduğumu düşünmeye başlıyordum. Günler böylece geçerken ve ben hayatımdaki anlamsızlığın nedenini Audi'lerin kronik önden kayma sorunlarında ararken, Ömer Akdağ her geçen gün biraz daha saçmalıyordu; örneğin *Dirty Rally*'e simülasyon diyor, *Richard Burns Rally*'nin 40 senelik bir oyun olduğunu iddia ediyor ve daha sonra da incelemem için *The Crew 2*'yi veriyordu. Ömer beni adeta ateşe atıyor, delikanlılık gururumla oynuyordu; sanıyorum amacı beni iyice sindirmek ve kölesi yapmaktı (Ah ulan anlatamadım şu adama esas *Dirt*'lerden farklı *Dirt Rally* diye. *The Crew 3* çıksın onu da sana vereceğim, müstahak sana… - Ö)

Abarttığımı düşünüyor olabilirsiniz. Ama "abi ben simülasyon oynuyorum ke ke ke" diyen bir insana, incelemesi için sırasıyla *NFS Payback* (Jess miydi kızın adı?), Adını-Hatırlayamadığım-Puan-Bile-Alamayan-Araba-Yapmalı-Kamçatka-Oyunu'nu ve sonunda da *The Crew 2*'yi verdi. Bana uyguladığı psikolojik baskı, dört tekerlekli araçların yerde buzdolabı misali ilerlediği oyunlarla kısıtlı değildi: Bir ara "tıpkı senin beyninin içi gibi» diyerek *Nippon Marathon* denen şeyi ve Rus-YouTuber-Olma-Simülasyonu'nu da inceletmeye çalıştı.

İçine düştüğüm depresyonun pençelerinden kurtulmam mümkün değil diye düşünürken, üstelik ayın bitimine 12 dakika 8 saniye kalmışken, yine telefonum çaldı (ne güzel depresyon, en sıkıcı anlarda hep telefon çalıyor ve arayan nedense Ömer oluyor). Ömer, bu sefer de yine bir başka arcade yarış oyunu, yani *Forza Horizon 4*'ü incelemem gerektiğini söylüyordu. *Forza Motorsport 7*'yle geçmişimi ve makus talihimi düşündüm. Aynı hataları bir daha yapmak istemiyordum; bu yüzden "hayır, yapamam" dedim ve *Forza Horizon 4*'ü oynamaya başladım.





Dört mevsim

Lafı fazla uzatmıyorum: *Forza Horizon 4* muhteşem bir oyun. Bana, tıpkı geçmişte olduğu gibi arcade'lerden zevk alabileceğimi, karakterli ve otomobil kültürü taşıyan oyunların tekrar yapılabileceğini gösterdi (bu noktada *NFS Underground* diyenleri Ömer Hawaii'ye tatile gönderiyormuş). Menü tasarımından İngiltere, İskoçya ve Galler'in coğrafi yapısından esinlenmiş dünyasına; online'da haftada bir değişecek olan mevsimlerden, neredeyse her biri insanı ayrı heyecanlandıran ikonik otomobillerine kadar her noktadan kalite akıyor. Motor sesleri de gerçeği yansıtıyor; Lamborghini Gallardo kullanırken o kulağa son derece tanıdık gelen, Audi ve Lamborghini'nin ortak kullandığı V10'un sesini duyunca gülümsemeden edemedim. Kıyaslamak çok mantıklı değil ama hızlanırken veya vites düşürürken aklıma *iRacing*'de epeyce bir kullandığım Audi R8 LMS GT3 geliyordu.

Naçizane bir görüşümü belirteyim: Bir oyunu harika yapan şey, kesinlikle kendine has kimliği



ve sunduğu atmosferdir. İstediğiniz kadar özellik ekleyin, teknolojiyi işin içine katın fark etmez; ister inceleme gözüyle bakın ister safi keyif, oyun kendine has bir karakter ortaya koyamadıkça saygınızı kazanamaz. Böyle olunca da ister istemez eliniz o ikona gitmez ve oyunu oynamazsınız. Bence akılda kalan her oyun bu niteliğe sahip.

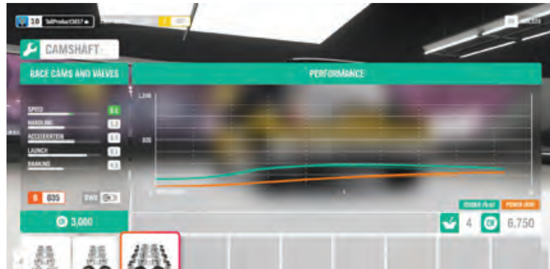
Rakiplerine kıyasla otomobilleri sürmesi daha zevkli, görsel olarak daha iyi ve genel anlamda daha parlatılmış olsa da, *Forza Horizon* serisinin açık dünyalı, tonlarca otomobile sahip rakipleri var. Ancak hiçbirisi atmosfer olarak sizi içine çekmekte bu kadar başarılı değil. Oyundaki radyolardan Timeless'ı seçip, V6 motor taktığınız çift turbolu bir Renault 5'le, güz yapraklarını saça saça bir tür Birleşik Krallık fantezisinin yan yollarında ilerlemek kadar zevkli bir şey yok. İçinizde bir huşu duygusu ve hatta bir amaç oluşuyor; "adamlar ne güzel yapmış; helal olsun" demek gibi basit, telkin ederek yarattığımız suni duygulardan bahsetmiyorum. *Forza Horizon 4*'ün dünyası, otomobilleri ve absürt yarışları, insanın içinde kusursuz bir ahenk hissi yaratıyor.

Ne yalan söyleyeyim, *Horizon*'ın ekstrem, sanki bir enerji içeceği markası için yapılmış gibi duran absürt festival dalgası benim hoşuma gitmiyor. Zaten karakterler de kütüğe seslendirme yapılmış gibi (gerçekten korkunç bu arada; araba yapmaktan insan yapamıyor Allahsızlar). Benimkisi kültürel bir tepki, sonuçta ben de yaşlandım ve eski kafalıyım ancak festival alanında uzaklaşıp, otomobilimi taşrada sürmeye başladığımda bu his tamamen değişti. Haritanın çok büyük olmadığı söylenebilir ama kesinlikle içi dolu; her yer detaylarla dolup taşıyor. *Horizon 4*'te insan kendisini kolayca bu dünyanın bir parçası gibi hissedebiliyor.

Atmosfere en büyük etkiyiyse mevsimler yapıyor. Sonbahardayken hüzünleniyor, kışın resmen üşüyor ve sıcak bir arabanın içinde bulunmanın yarattığı tuhaf konfor duygusunu yaşıyorsunuz. Sonra çiçekler açıyor, her şey gözünüze daha canlı görünüyor ve en sonunda benim en sevmediğim mevsim geliyor, he-he. Bu arada mevsimler ilk başta hızla değişiyor (kısa bir playthrough gibi düşünün) ama bir kere tüm yılı bitirip tadını aldıktan sonra, online sunucuya bağlı olarak haftada bir değişmeye başlıyorlar.


Bu fotoğrafta yaz gelmiş. Güzel hoş da kış varken neye yarar?

Beni etkileyen bir diğer şeyse seçilen otomobillerin çeşitliliği ve bir anlamda bunların sunumu oldu. Oyunun başında ilk "beleş" otomobillerimi bile düşünerek seçtim. Çünkü her biri farklı dönemlerde, farklı kişilere hitap edebilecek modellerdi; hepsinin bir karakteri vardı. Otomobilleri modifiye etme hikâyesinin halen korunması da otomobil kültürü açısından önemli: Tabii ki bunlar mühendislik eseri değil veya gerçekçiliği amaçlamıyor ama yine de ufak hatchback'lere



Fantezi Renault 5'imi yaratırken.



SUV hastası değilim; sadece biraz Cross County yapayım dedim.





Bir dahakine de leoparlısını alırım.

Forza ve Force Feedback

Evet, bir Forza oyunu daha ve yine direksiyon desteğim yok. Hayır gerçekten anlamıyorum; güncel, son teknoloji, dünyada on binlerce kullanıcısı olan bir modelden bahsediyorum. Evet, genelde kafayı kırıp direct drive direksiyonlardan edinenler, en "hardcore" simülasyon manyakları oluyor. Bilmiyorum acaba yıllarca arcade'i hor gördüğümüz için dışlanıyor muyuz? Halbuki Horizon 4'e de bayılmıştım :P (KARMA)

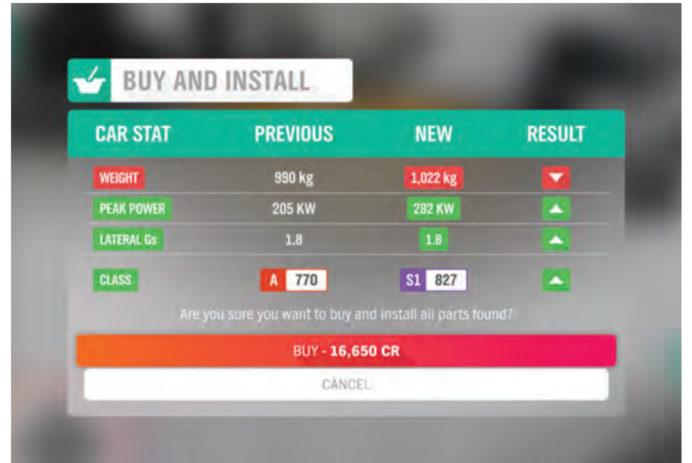
Her ne kadar teknik bilgim aşırı olmasa da bu konuyla ilgili naçizane bir şüphemi paylaşmak istiyorum: Benim direksiyonumun Sim Commander adında bir yazılımı var. Kısaca anlatmak gerekirse, yazılım oyundan gelen otomobil verilerini telemetri üzerinden yorumluyor ve force feedback'e çeviriyor.

Sim Commander'a neredeyse bir yıl sonra "deneysel" bir Forza Motorsport 7 desteği getirilmişti. Abartmıyorum, açık ara hayatımdan gördüğüm en kötü force feedback'ti. Neredeyse hiçbir detay olmayan, direksiyonun devamlı sağa sola çektiği, düz gitmenin imkânsız olduğu bir şeyden bahsediyorum.

Bu şu anlama geliyor: Ya Forza serisinde süspansiyon ve buna bağlı olarak lastikle ilişki çok az bir veriyle hesaplanıyor, yani aslında çok basit bir model söz konusu (zaten çok komplike olduğunu söylemek güç); ya da bizi gerçekten de istemedikleri için dışarı veri transferini engelleyerek telemetri üzerinden FFB üretmeyi imkansızlaştırıyorlar.



Opel Manta'mı uçuruyorum. Bir daha başka hiçbir şey sürmeyeceğim.



Forza Horizon serisi trafiğin tersten aktığı ülkeleri sevdi anlaşılan. FH 5 de büyük ihtimalle Japonya'da geçecek böyle giderse.



v6 motor takmak kadar zevkli bir şey olamaz. Belki motor yağı kokan bir garajımız yok (Ama artık ev alabiliyoruz!), fakat otomobillerin keyfine varabiliyoruz. Çünkü otomobillere gerçekten parça takıyoruz, slot makinasında kart çevirerek rastgele upgrade'ler getirmiyoruz.

İşin bu kısmının ne kadar önemli olduğunu anlatamam. Otomobiller detaylardan oluşan varlıklar ve bunları diğer oyun türlerinden arak sistemlerin içine oturtmak gerçekten çok aptalca. Bir otomobil kültürü oyununda otomobili kullandığınızı hissedebilmek kadar ona sahip olmanın keyfini yaşamak da önemli. Bana sorarsanız, günümüz yarış ve otomobil oyunlarının bütün yozlaşmışlığına karşın *Forza Horizon 4* hâlâ bu keyfi vermeyi başarabiliyor.

Gamepad mi, direksiyon mu?

Forza Motorsport 7'nin fiziklerine şüpheli yaklaştığım bilinen bir gerçek. Açıkçası henüz denemeden önce *Forza Horizon 4*'ün bu tarafını fazla eşelemeyi düşünmüyordum. Ne var ki, fiziklerini *Motorsport* oyunundan alan *Horizon*'da sürüş de oldukça keyifli. Elbette ki abartılı derecede bir tutunma var, hatta orayı burayı yıkarak influence puanı alıyoruz; fakat otomobillerin yoldaki gidişi keyif veriyor. Örneğin yol yükselip alçaldığında otomobil hafifçe salınıyor, hatta tuhaf şekilde, eğer bir placebo yaşamıyorsam oyun bu açıdan *Motorsport 7*'den daha başarılı olabilir. Sürüş dinamikleri açısından her şey daha basit tutulmuş ve ortaya sürüş zevki yüksek bir oyun çıkmış. Farklı çekişe, güce ve ağırlığa sahip otomobiller arasındaki farklılıklarda keyif verecek kadar makul ancak tabii abartı bir gerçekçilik beklemeyelim.

Bunun mantıklı bir açıklamasını bulamıyorum açıkçası. Belki de bir şekilde bu arcade havayla *Forza*'nın fizik teknolojisi iyi bir kimya yakalıyor. Ama ben yine de kaputun altında bazı değişikliklere gidildiğini düşünüyorum.

Forza Horizon'daki vaktimin çoğunu gamepad'le oynayarak geçirdim (benim Accuforce yine desteklenmiyor), pişman da değilim. Arkadaki gaz ve frene yarayan trigger tuşlarına ince ayar yapmayı çok fazla beceremeyen birisi olarak oyunda sadece TCR ve ABS açtım ve gamepad'le istediğim her şeyi yapabildim.



Zaten şunu söyleyeyim: *Horizon* serisi hoşça vakit geçirten, arkaya yaslanıp oynayacağınız, manzarayı seyredeceğiniz, oradan buradan uçacağınız "casual" ve "chill" bir oyun. Benim dünyamda bu gamepad'le oynamak anlamına geliyor :) Fakat oyunu bir G29'la da denediğimde gayet hoşuma gitti. Sadece direksiyon başına geçmek benim için simülasyonu çağrıştırdığından gamepad'i tercih ettim.

Ne kadar sürede sıkılırım?

Bunun yanıtı maalesef bende değil ama bana sorarsanız uzunca bir süre idare edersiniz; zira oyunda içerik sıkıntısı yok. *Horizon 3*'ün aksine artık birden fazla festival bölgesi üzerinden ilerlemiyoruz; aksine Street Race, Dirt Racing gibi disiplinlerin her birinde ayrıca seviye atlıyoruz. Sürekli yeni yarışlara giriyor, böylece haritanın farklı köşelerini kullanmış oluyoruz. Bunun haricinde trenlere, jetlere karşı yarıştığımız absürt Showcase yarışları (bayağı zevkliler bu arada; parkurlar güzel tasarlanmış), ahırlarda terkedilmiş ikonik otomobilleri bulup restore etme gibi aktivitelerimiz de hâlâ mevcut. Oyunda ilerleme hızı da başarılı; sık sık seviye atlayıp çark çeviriyor ve ödüllendirildiğinizi hissediyorsunuz, ya da ne bileyim hayalinizdeki ikonik arabalardan birisini saatlerce kastırmadan satın alabiliyorsunuz. Günümüz standartlarını baz alırsak ne kolay, ne zor. Yine karakterinizi giydirdiğiniz kıyafetlerde de çeşitlilik artmış; özellikle de online tarafına önem verilen, yaşayan bir dünya yaratılmaya çalışılan bir oyunda bu iyi bir özellik olabilir. Dürüst olmam gerekirse beni çok ilgilendirmedi, sadece leopar desenli taytımı çekmek bana yetti (vauvv).

Oyundaki ilerleyişi ayarında buldum; ne çok kolay, ne de çok zor; akşam üstü girip birkaç saat oynayan birisi de yeterince ödüllendirilmiş oluyor. Çarklardan ya para, ya kıyafet, ya korna efekti, ya da otomobil gibi (en güzeli) hediyeler geliyor. Aslında bir domino taşı etkisi gibi: Oyun bir şekilde yeni otomobiller açmaya insanı özendiriyor çünkü daha önce de bahsettiğim gibi otomobile sahip olma hissi güçlü ve etkileşim yüksek. Belki muadil değil ama ben ne *Forza Motorsport*, ne de *GT Sport*'ta bu hissi yaşamamıştım.

Bir de dublörlük (stunt) görevleriyle ilerleyen bir hikâye modu var; yine bu modda sürdüğümüz otomobiller ilginç ve parkurlar çeşitli. Ne var ki hikâye deyince aklınıza öyle çok uzun boylu bir şey gelmesin. Bu açık dünyalı, detaylı oyunda sağlam bir hikâye modu olsa nasıl olurdu diye düşünmedim değil; ancak bence asıl amaç zaten bu değil.

Ben vaktimin çoğunu Renault 5 Turbo, Opel Manta ve Dodge Challenger gibi gençlik evrelerimde gönlümü çalmış otomobillerle geçirsem de oyunda 450'nin üzerinde otomobil var. Yine bu otomobillerin her birinin puan dağıtabildiğiniz yetenek ağaçları var. Bu özellik sizce bana göre mi, lütfen siz söyleyin. Öyle ya da böyle ilerlemeye bir katman daha eklenmiş oluyor. Bir de en başta bahsettiğim ev alma hikâyesini anlatayım: Böylelikle, daha önceden festival alanlarında olan garajınızı evlere taşıyorsunuz. Yine bu evlerin verdiği farklı özellikler var; ayrıca fast travel yapabiliyor, hızlıca haritadaki yerinizi değiştiriyorsunuz (valla ben eve meve para harcamam; benzin bedava, ortam güzel, onun yerine otomobil alır sürerim).

Forza Horizon 4'ün mevsimlerle birlikte en fazla önem verdiği yerlerden birisi de online. Zaten bu ikisi, bahsettiğimiz haftalık mevsim döngüleri birbirine bağlı (Ömer "bana ne online"dan dedi, "yuh" dedim geçtim). Her birimiz online'da en fazla 72 kişilik dünyalara ayrılıyoruz; ya da 12 kişilik konvoylar yaparak, ödüllü takım maceralarına katılabiliyoruz. Forzathon Live etkinliklerine ilaveten yine mevsimlere özel yarışlar, şampiyonalar ve görevler de var. Katıldığımız *Forza Horizon 4* lansmanında, Microsoft Türkiye, *Forza Horizon* için topluluklar oluşturmaktan ve ödüllü yarışmalar yapmaktan bahsetti. Bana sorarsanız online büyük bir gelecek ve potansiyel vaat ediyor. Ayrıca oyun Türkçe altyazı desteğiyle beraber çıktı (tabii ben mal gibi İngilizce oynadım ve bunu sonradan öğrendim :P); bunun da Türkiye'de oyun pazarı açısından önemli olduğunu düşünüyorum.

Son bir meyve suyu içelim, öyle git gideceksen

Forza Horizon 4 oldukça detaylı ve bolca aktivite barındıran bir oyun. Ne var ki bence en çok plana çıkan tarafları zevkli sürüş, detaylı oyun dünyası, mevsimler ve beraberinde gelen görsel şölen. Her ne kadar festival hikâyesi beni hiçbir zaman tavlayamayacak olsa da, benim gözümde bu oyun yapmak istedikleri konusunda gayet başarılı. Otomobil düşkünlerine, açık dünya tutkunlarına ve *Forza* serisinin hayranlarına *Forza Horizon 4*'ü gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim.



Festival alanındaki yeniyetmelere Renault 5 V6 Twin Turbo şov.

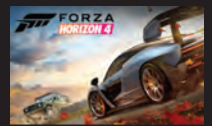


- Keyifli sürüş
- Mevsim döngüsü
- İçerik öyle böyle zengin değil
- Online için güzel planlar var



- Hikâye ve karakterler daha iyi olabilirdi

9



Son Karar

Forza Horizon serisi, bence Forza'ların içinde işini en doğru yapanı. Serinin son oyunu da çıtayı biraz daha yükselterek, neredeyse herkesin ilgisini çekebilecek bir yapım olmuş.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Playground Games | **DAĞITIM:** Microsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 228 TL (Microsoft Mağaza)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/forza

NBA 2K19

Adımı öğrendiniz mi?!

SABRİ ERKAN SABANCI

Her yıl Eylül'ün gelmesiyle bir heyecan ve gerilim oluşuyor hepimizde. Yığınla oyunun çıktığı şu dönem normalde cebimizi zorlarken bir de oyun fiyatlarına gelen zamlar sağ olsun heyecandan daha çok "Hangi oyunu alabileceğiz?" gerilimine doğru yöneldik ister istemez. Bu duruma özellikle *NBA 2K* gibi, mobil oyunların "ya saatlerce oynayacaksın ya da parasını verip halledeceksin" mantığına sahip oyunların pek de yardımcı olduğunu söyleyemem.

Yine karşılaştık...

Evet, incelemeye direkt mikro-ödeme muhabbetinden giriyorum. Çünkü oyunun hâlâ en çok oynanan modu MyCareer ve hâlâ 2K Sports mikro-ödemeleri düzeltme konusunda en ufak bir çaba göstermiyor. Pardon, gösteriyormuş gibi yapıyor ama başka bir yerden alıyorlar onu tekrar. Mesela geçen sene en çok tepki çeken şeylerden biri saç kesiminden bile para istemeleriydi. Bu sene öyle bir şey yok ancak bu sefer de MyCareer için yaptıkları "Mahalle"de gezerken kullanabileceğiniz kaykay, bisiklet gibi şeylerin fiyatı arttı. Kozmetik olduğundan dolayı pek de üstüne gidilmesi gerekmiyor evet ama hâlâ karakterinizi oynanabilir bir seviyeye getirmek için bu VC'lere ihtiyacınız var ve VC'leri kozmetiğe saçma lüksünüz de pek yok.

Ama şimdi yiğidi öldürüp hakkını yemeyelim, ufak da olsa yardımcı olabilecek şeyler eklemişler. Bahsettiğim Mahalle'de gidip günlük olarak çark çevirip MyPoint'ler, VC'ler, belirli bir süreliğine yeteneklerinizi arttıran malzemeler gibi şeyler kazanabiliyorsunuz mesela. Ayrıca herhangi bir karakterinizle 95 ortalamaya ulaştığınızda ikinci oyuncunuza 1.5 Milyon MyPoint'le (yani oyuncunuzu 89-90 ortalamaya karakteri açar açmaz çıkarabiliyorsunuz) ve tüm ana yetenekleri açık şekilde başlıyorsunuz. Evet, yine oyun "kasma" üstüne kurulu ve evet, yine mikro-ödemeler var ancak bu sefer bunların karşılığında ödüllendiriliyorsunuz.

Diğer şeylere geçmeden önce MyCareer modunun bu sene gerçekten de düzgün ve izlenebilir bir hikâye moduna sahip olduğunu belirtmek lazım. Özellikle geçen seneki faciadan sonra mizahı yerinde, diyalogları zorlama olmayan bir hikâye moduna sahip olmak gerçekten harika bir olay. Bir spor oyununda olabilecek belki de en oturaklı senaryolardan biri olabilir.

Savunmak ya da savunmamak

Gelelim oynanışa. Her sene olduğu gibi bu sene de ilk bakışta fark edilmeyen ancak oynadıkça bayağı his-



Ne surata astınız be dostlar, kulübün geleneksel renkleri bunlar, biz ne yapalım?



"Ulan yine mi ilk 5'te değilim" bakışı.



NBA 2K Offline'da

Umurunuzda mı bilmiyorum ama spor oyun serilerinin son dönemde en geri kaldıkları nokta offline modları. Bütün para ve ihtişam online'da olduğu için, stüdyolar aşağı yukarı PS3'le beraber bu modları geliştirmeyi bıraktı.

NBA 2K'in MyGm ve MyLeague modları iyi olsalar da uzunca bir süredir yerinde sayıyorlardı. Bu yılsa öyle çok da şatafatı olmayan, satış rakamlarına yansımayacak türden bazı iyileştirmeler yapıldı. Artık NBA 2K'de oyuncuların yaşlanırken hangi özelliklerinin düştüğünden ve genç yıldızların hangi özelliklerinin arttığından, yapay zekânın draft seçimlerine karşılık tecrübeli yıldızlara ne kadar değer verdiğine kadar birçok özellik ayarlanabiliyor. Her ne kadar Kevin Durant'in ilk yılın sonunda Atlanta Hawks'la anlaşması gibi bazı aptallıklar olsa da bu iki mod da kusursuza yakın.

Mentor sistemi, tarihsel Draft Class'lar derken artık oyun detayın dibine vurmuş. Her ne kadar Draft Class'lar ligde oynamış tüm oyuncuları barındırmasa da kadroları editleyen ve nostaljik sezonlar yaratanlar için süper bir başlangıç noktası. Belki gelecekte tüm oyuncular tamamlanır.

Saha içinde de büyük gelişmeler var: 2K bir süredir yapay zekâyı belirli motiflerin dışına çıkarmaya çalışıyor; oyuncuları hücum ve savunma hamlelerine karar verebilecek bir hale getirmek için uğraşıyor. Artık IQ'su yüksek oyuncular sahada daha iyi fark ediliyor; çünkü doğru noktada potaya kat edip, doğru noktada yardım savunması getiriyor ve birebirde fake'lere ve crossover'lara kanmıyorlar. Ayrıca playcalling'den farklı olarak "series" adını verdiğimiz sistemle takımlar hücum sistemleri içinde bazı setleri oynuyor ve oyuncular her defasında farklı kararlar verebiliyorlar. *- Yiğit*





Kısa forvet konusunda Paul George her zaman iyi bir seçenektir.



sedilen değişiklikler var, bunlardan en önemlisi ve benim en çok sevdiğim de savunmanın tamamen elden geçirilmiş olması. Artık eski oyunlardaki "L2/LT'ye basılı tutayım, otomatik şuta elini kaldırsın" gibi savunmayı kolaylaştıran ve tembelleştiren şeyler yok. Eğer rakibin sayı atmamasını istiyorsanız gerçekten akıllıca hareket etmeniz gerekiyor. Ne zaman bloğa kalkacağınızı, ne zaman top çalma için müdahale edeceğinizi ya da pas arasına gireceğinizi ayarlamayı öğrenmelisiniz ki savunma yapabilesiniz. Ek olarak artık oyuncuların şutunu engellemek için sadece önünde durmanız yetersiz, şuta kalktıklarında sağ analogu yukarı iterek müdahale etmeniz gerekiyor ki şutu etkilenmiş sayılsın. Savunma oynamaktan aşırı derecede zevk alan biri olarak bu değişikliklerden çok mutlu olduğumu belirtmeme gerek yok sanırım.

Oynanışta değişen başka önemli bir şeyse top sürme (dribbling) hareketlerine gelen nerf olsa gerek. Artık topu alıp 24 saniye boyunca sürekli top sürme hareketleri yapmanız bayağı zorlaştırılmış. Oyuncunun kondisyonunu bayağı düşürmesinin yanı sıra, bu hareketleri ne kadar uzun sürdürürseniz oyuncunun top kontrol yetenekleri dinamik olarak o kadar düşüyor, bu da savunmanın top çalmasını daha kolay hale getiriyor. Ayrıca *NBA 2K18*'de bulunan rakibin yanından kayıp geçme (blow-by) ve geri adım crossover (snatchback) gibi uygulanması çok kolay ve her şekilde etkili olan hareketlerin *2K19*'da ne kadar etkili olacağı karşınızdaki oyuncunun savunma istatistiklerine ve sizin top sürme istatistiklerinize bağlı. Gidip Joe Ingles'la Kawhi Leonard'a snatchback ya da blow-by yapmaya çalışıp başarısız olursanız üzülmeyin yani.

Ayrıca hem MyCareer'a hem de diğer tüm oyun modlarına etki eden bir yenilik daha bulunmakta: Takeover özelliği. Artık oyunda istisnasız her oyuncunun Playmaker, Shot Creator, Defender, Glass Cleaner gibi bir "sınıf"ı var. Eğer belirli bir oyuncuyla yeteri kadar iyi oynarsanız Takeover modu açılıyor ve hangi sınıftaysa ona göre özellikler kazanıyor ya da yetenekleri yükseliyor. Eğer Glass Cleaner bir oyuncuysa hücumda ya da savunmada topun potadan sektikten sonra nereye gideceğini görebiliyorsunuz, ya da Slasher sınıfında bir oyuncuysa daha atletik hareketler yapabiliyor gibi. Takeover özelliği MyCareer modunda da yeteri kadar iyi oynayıp *Overwatch* ya da *Destiny*'deki gibi "ultimate hareketi doldurma" mantığıyla işliyor ve aktive edip etmemek size kalıyor. Eğer karma bir oyuncu (birincil sınıfı Playmaker, ikincil sınıfı Shot Creator gibi) yarattıysanız en başta sadece birincil sınıfınızın Takeover modunu, ancak belirli bir seviyeye geldikten sonra diğer sınıfınkini kullanabiliyorsunuz. Anlatırken pek de oyun değiştiren bir şey gibi durmasa da aslında zor anlarda maçı kurtarmanızı bile sağlıyor. Ve şimdi böyle anlatırken fark ettim ki bu özelliğin aslında *NBA Live 07*'deki Freestyle Superstar kontrollerinden pek de bir farkı yokmuş aslında.

Benim takımım değil mi kardeşim?

Bu sene 2K'in herhalde en çok değişiklik yaptığı ve yenilik getirdiği yıl desem abartmış olmam. MyLeague ve MyGM modlarına gelen detaylıca yeniliklerin yanı sıra bu sene MyTeam de elden geçmiş. Bunlardan herhalde en eğlencelisi klasik beşe beş modunun yanı sıra Triple Threat adındaki üçe üç mod. Sokak basketbolu kurallarıyla oynadığınız mod o kadar yenilikçi bir şey değil fakat MyTeam'e yapılacak daha fazla şey ekliyor. Ayrıca eğer yapılacak şey bulamıyorsa ya da oyuncu kadronuz sizi doyurmuyorsa kazanacağınız Token'larla size sunulan oyunculardan alabiliyorsunuz. Bir de üstüne "MyTeam Unlimited" moduyla MyTeam kısmında da 2K Sports'un eSpora el attığını görüyoruz. Eleme kısmı Ekim ortasında başlayacak olan modun kazananına 250.000 doların yanı sıra NBA All-Star Hafta Sonu'na katılma hakkı da verilecekmiş. Eğer iddialıysanız şansınızı deneyin.

Fakat bu sene benim için en büyük sıkıntı MyTeam'in açık arttırma kısmını açmak için modu çevrimiçi oynayıp, üstüne bir de maç kazanmak gerekmesi oldu. Modu çevrimdışı oynayan ya da kötü internet bağlantısına sahip olup gecikme sıkıntılarından oynayamayan yığınla oyuncu var, 2K Sports'un sunucularının ne kadar vasat olduğunun hepimiz de farkındayız zaten önceki yıllardan dolayı. Bayağı tepki toplamasına rağmen 2K bu konuda herhangi bir değişikliğe gitmiyor.

Öğrendiniz mi dedim?!

"They will know your name" sloganıyla çıkan *NBA 2K19* şimdilik bu nesildeki en iyi *NBA 2K* oyunu olsa gerek. Her modu elden geçmiş, hepsine yenilik gelmiş, oynanış elden geçmiş, görsel olarak yine harika, sunucuların sunumları ve kadrosu muhteşem. Ama bakın özellikle belirtiyorum, "şimdilik". Her sene çıkan bir oyun olmasına rağmen özellikle oynanışına yıl boyunca sürekli güncellemelerle değişiklik gelen bir oyun *NBA 2K*. Bundan bir ay sonra bir güncelleme gelir, her şey değişir. Belki daha iyi belki daha kötü olur, gerçekten kestirmesi çok zor. Kesin olan bir şey varsa *NBA 2K19* temel mekanikleri gerçekten sağlam bir basketbol oyunu. Oyun fiyatlarının kontrolden çıktığı şu dönemde "mutlaka almalısınız" diyebileceğim bir oyun değil, ancak "basketbolsuz yapamam, her türlü bu sene bir basketbol oyunu alacağım zaten" diyorsanız gönül rahatlığıyla *NBA 2K19*'u önerebilirim. *NBA Live*'da da gelişmeler var ancak o hâlâ *NBA 2K*'in bayağı bir arkasında ve animasyonlara *NBA 2K* gibi çeşitlilik getirmediği sürece de maalesef öyle kalacak.

Şimdi izninizle 99 yetenek seviyesine getirmem gereken bir oyuncum var, onu kasmakla uğraşacağım. İşin ucunda bedava *NBA 2K20* var sonuçta.



- Oynanış geçen seneye kıyasla harika
- Oyun modları yenilenmiş, elden geçirilmiş, yenileri eklenmiş
- MyCareer modunda sonunda düzgün bir hikâye var
- Harcadığınız vakit ödüllendiriliyor
- VC kazanma yolları artmış

—

- Ancak oyun hâlâ koca bir mikro-ödeme yuvası
- Hâlâ karakter kasma olayı çok çok uzun sürüyor
- Ve hâlâ Park modunda oyuncu eşleştirme yok

7+



Son Karar

"NBA Live mı NBA 2K mi?" sorusunun cevabı maalesef ki bu sene de NBA 2K.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K Sports / Sony | **KUTULU FİYATI:** 469 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 199 TL (Steam), 319 TL (PSN), 320 TL (XBL), 60 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/NBA2K

PAWN OF THE DEAD

Dawn of the Dead değil miydi o?

ENGİN VURAL

Türlü türlü satranç oyunu yapıldı bugüne kadar. Klasik satranç oyunlarından battle chess denen türe, kuantumdan VR'a, fantastik öğelerle bezenmişinden bilim kurguya, Total War tarzından çok boyutlu / çok tahtalı versiyonuna, bulmacalısından sudokulusuna yüzlerce oyun bulabilirsiniz çeşitli platformlarda. Taktiksel macera türünde bir satranç oyunu bile var isteyenlere. Bunlar arasında ilgi çekici, eğlenceli oyunlar olduğu kadar ömür törpüleri de çok.

İşte bu çeşitlilik içerisinde kendisine yer edinmeye çalışan *Pawn of the Dead* henüz erken erişim aşamasında bir battle chess varyasyonu. Ama farklılaştığı bir nokta var: Siyah taşlar bir nevi "yürüyen ölüler" ve beyaz taşları dönüştürebiliyorlar. Hal böyle olunca alışılagelen battle chess türünden daha farklı oyun dinamikleriyle karşı karşıya kalıyoruz. Bu yönüyle ilgi çekebilecek bir oyun olduğunu söylemek mümkün. Artık kalelerin yengeçlere öykünüp yan yan ilerlemesinden veya atların 90 derece viraj alma kabiliyetlerinden öte şeyleri de düşünmek, hesaba katmak durumundayız. "Bir hamle sonra hangi taşı yiyebilirim?"den "Bir hamle sonra hangi taşım dönüştürülebilir veya hangi taşı dönüştürebilirim?" sorusuna hızlı bir geçiş yapıyoruz anlayacağınız.

Zombi filmlerinden zombi fillere...

Pawn of the Dead ununu elemiş eleğini asmış pür-i pak beyaz krallığıyla içinin karanlığı dışına vurmuş siyah krallığı arasındaki amansız mücadeleyi konu edinen... Demek isterdim ama yok öyle bir şey, oyunun senaryo modu henüz geliştirilme aşamasında. Bu nedenle halihazırdaki modlara çeviriyoruz yönümüzü.



Taşların "karakter tasarımı" ilginç bir hayal gücünün eseri gördüğünüz gibi.

"Eğitsel" modu, adından anlaşıldığı üzere oynanışa ilişkin temel bilgilerin verildiği, bir anlamda oyuna ısınma bölümü. "Rastgele Bölüm Yarat" kısmındaysa her seferinde tahtaya farklı bir dizilimle yerleştirilen (ve sayıları da değişen) taşlarımızı kullanarak rakibi alt etmeye çalışıyoruz. Oyuna girerken zorluk seviyesini, oynamak istediğiniz tarafı ve arkaplanı seçebiliyorsunuz. Siyahlarla oynarken amacınız beyazların kralını saf dışı bırakmak iken beyazlarda durum biraz daha detaylı. Bir yandan siyahların sizin taşlarınızı dönüştürmesini engellemeye veya hangi taşınızı feda edeceğinize karar vermeye, diğer yandan siyah taşları tüketmeye ve en sonunda da düşman kralı alt etmeye çalışıyorsunuz. Siyahlar bir taşınızı ele geçirdiğinde, yalnızca kaybettiğiniz taş için dertlenmiyor, aynı zamanda daha çok sayıda düşmanla mücadele etmek durumunda kalıyorsunuz. Haliyle beyazlarla oynamak siyahlarla oynamaya göre bir miktar daha zor, ama aynı zamanda daha zevkli.

Eğer karşınıza çıkan bulmacayı çözemezseniz "çözümü gör" kısmından hangi hamlelerin zafere götürdüğünü görebilirsiniz. Burada belirtmek istediğim iki nokta var: İlki, bazı bulmacalarda çözümü göster dediğinizde nasıl kaybedileceğini gösteriyor :) Buradan hareketle o bölümün oynadığınız tarafla kazanılma ihtimali olmadığı sonucuna varabiliriz. Dolayısıyla bölüm tasarımlarında bir dengesizlik olduğunu söylemek mümkün. İkinci olarak, çözümün tamamını göstermek yerine hamle önerisi şeklinde bir yardım kısmı daha uygun olabilirdi ama bu tercih edilmemiş, belki ileride eklenir. Oyunla ilgili karşılaştığım bir sorun da 3 boyutlu görünüm esnasında bazen taşların karelerin ortasında kalması. Herhalde yapımcılar bu tarz sorunları geliştirme aşamasında düzelteceklerdir.

Mevcut haliyle, arada kafa dağıtmak için satranç mekaniklerine dayalı bulmacalar çözmek isteyenlere hitap eden bir yerli oyun *Pawn of the Dead*. Senaryo moduyla ne ölçüde gelişeceğini bekleyip göreceğiz.





Artılar
- Battle chess tarzını sevenler için yeni bir alternatif
- Satrançla ilgilenmeyenlerin de ilgisini çekebilir
- Türkçe

Eksiler
- Taraflar arasında dengenin kurulamadığı bölümler var
- Bazı tasarım hataları
- İçerik az

Son Karar

Senaryo modu eklendikten sonra bakılabilir.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Aslan Game Studio | **DAĞITIM:** Aslan Game Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 8,20 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-132-pawn







Tamamı lisanslı otomobiller gözleri de okşuyor.

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

Unreal 4 motoru gerçekten de mucize yaratabiliyor mu?

YİĞİT TEZCAN

Assetto Corsa Competizione, yani alemlerde bilinen adıyla *ACC*, lisanslı bir Blancpain oyunu olacak. Bu da şu anlama geliyor; oyunda mod olmayacak ve her şey Blancpain GT şampiyonası lisansı taşıyacak. Modları sayesinde farklı türden oyuncuları kendisine çekebilen *Assetto Corsa* (otobüs modu bile vardı), bu sefer dümeni eSpor rotasına çevirmiş durumda. Oyunun şu anki erken erişim halinde bir pist (Nürburgring WEC) ve tek bir otomobil (Lamborghini Huracan) var. Oyunu şu anda satın alırsanız, kış aylarına kadar eklenecek tüm içeriklere 40 TL'ye sahip olabiliyorsunuz (koşun, hırsız var).

Blancpain elbette ki F1, hatta WEC kadar bile büyük bir isim değil; ancak simcilerin sevdiği bir şey varsa o da GT3 sürmektir. Bu anlamda aslında oyunun içeriği gayet popüler olacaktır. Ayrıca hem görsel hem de simülasyon anlamında gece gündüz döngüsü, değişken hava şartları gibi unsurlar *ACC*'ye pazardaki bir boşluğu doldurma fırsatı da veriyor (*iRacing* ve *Raceroom* henüz bu özelliklere sahip değil; *rFactor 2*'de ikisi de var).

İlk bakışta hem görsel hem de arayüz anlamında *Project Cars 2*'yi anımsatan *ACC*, simülasyonun gerçekliği konusunda daha iddialı. Kunos, ciddiye alınmak istiyor. Gelgelelim oyunun fizikleri büyük ölçüde ilk oyundan alındı.

Peki bu ne anlama geliyor?

Assetto Corsa'da her zaman yol otomobillerini beğenmiştik ancak GT3 sürüş dinamikleri anlamında zayıftı. *ACC*'de de otomobiller bazen yolda giden buzdolabı hissi verebiliyor, sanki otomobillerin doğal salınımı eksik gibi. Bu eksik kamera efektleriyle kapatılmaya çalışılıyor. Bazen besmele çekerek ve otomobili savurarak fazlı hızlı girdiğiniz bir virajdan, iki-üç agresif kontrayla sapasağlam çıkabiliyorsunuz. Hatta bu birçok zaman en hızlı yöntem oluyor.

Demek istediğim şey özetle şu: Oyunun erken erişimdeki tek pisti olan Nurbürgring WEC'te 1.56-57'li ilk turlarımı atarken sürüş dinamiği açısından her şey güllük gülistanlıktı; sonradan 54-55'lere indiğimdeyse zaman zaman saçmalamaya ve olmayacak işler yapmaya başladığımı fark ettim.

Durun ama! Kunos çok ciddi bir şekilde bu konuya eğiliyor, hatta yeni bir araç dinamiği uzmanını işe aldılar. Benim için açıkçası en büyük hayal kırıklığı yeni motora eski fiziklerin entegre edilmesiydi.

Bir de tabii işin görsel ve teknik başka tarafları var. Öncelikle, post processing efektleriyle beraber oyun günün ve gecenin her saatinde, insanı içine çeken ve etkileyici bir deneyim sunuyor. Henüz VR desteği yok ama geldiği anda ilk iş deneyeceğim.

Yağmurdaki yol tutuş sadece ben değil, Nicki Thiim ve Jason Tahincioğlu tarafından da beğenildi. İkisi de kuru havadan yağmura geçtiklerinde tutunma farkının gerçekle kıyaslanabilir olduğunu söyledi. Yine otomobilin tepkileri de insanı oluklu lastiklerle yağmurda sürüş yaptığına gerçekten inandırıyor.

Ne var ki aklımda tek bir soru işareti kaldı: Normalde, yağmurlu pist şartlarında yarış çizgisinin biraz dışında daha fazla "grip", yani tutunma vardır. Ben ideal yarış çizgisiyle yağmur çizgisi arasında fark göremedim; hatta kuru havanın ideal çizgisinde daha iyiydim. Henüz bir sonuca ulaşmak için erken ancak bunu da becerebilirlerse helal olsun.

Peki bu dinamiklerle tam sürümü çıkınca *iRacing*'e ara verip *ACC*'yi dener miyim? Anladığım kadarıyla bunu merak edenler varmış. Evet, elbette denerim! Oyunun görsel tarafı ve gerçekçi yağmur sürüşü, sim racing açısından hiç de yabana atılacak şeyler değil.

Haydi bakalım Kunos, göster kendini!



- Blancpain lisansı
- Güçlü görsellik
- Yağmur performansı gerçekçi

−

- Araç dinamiklerinin şöyle bir elden geçmesi gerekiyor

Son Karar

ACC endamını Unreal 4 motorundan, gücünüyse babası Assetto Corsa'dan alıyor. Burada zayıf halka maalesef AC'den gelen fizik motoru. Eğer gerekli iyileştirmeler yapılırsa, en tepeye oynayabilir.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Kunos Simulazioni | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-132-acc

AR-GE ağacı sayesinde yaptığınız gelişmelerin piste etkisi başarılı.







F1 2018

Olması gerektiği gibi

YİĞİT TEZCAN

Codemaster'ın F1 serisini geliştirme biçimi bayağı tuhaf. Mesela bir yıl klasik otomobiller oyundan çıkıyor, sonra tekrar yeni bir özellikmiş gibi geri sokuluyor. Kariyer modundaki röportajlar bir geliyor, bir gidiyor. Aslında bu yılki oyunun en güçlü özelliklerinden birisi, 2017 versiyonunda bir araya getirilen ve herkesçe sevilen özelliklerin hepsinin tutulmuş olması.

Yarış ve seans aralarındaki röportajlar kariyer moduna renk katıyor. Otomobili geliştirdiğiniz AR-GE ağaçları hiç olmadığı kadar detaylı; kariyer yaparken takıma gerçekten yön verdiğinizi hissediyorsunuz. Tıpkı serinin diğer oyunlarında olduğu gibi burada da rival dediğimiz rakipler (öncelikle takım arkadaşı) ve hafta sonu boyunca önünüze konan hedefler var.

Bence kariyer modu iyi bir mod; yani genel spor oyunları arasında başarılı. F1 sürücüsü olmanın ruhunu az çok yansıtıyor diyebilirim. Ne var ki, 21'inci yüzyılda artık kim yapay zekâya karşı yarışır ki? (Biz hâlâ yaşayan bir türüz Yiğit efendi! - Ö) Evet, yapay zekâ bu yıl daha iyi, daha agresif (bunun getirdiği bazı eksiler de var tabii) ama neticesinde hâlâ yapay zekâ. Yine de eSpor odaklı bir oyunda böyle bir tek oyunculu modun olması da başarı sayılabilir.

Oyunun bir başka artı tarafı da otomobillerin birbirlerine kıyasla farklı olması. Bence bir Mercedes kullanmakla Ferrari kullanmak arasında hem performans hem de his olarak fark var. Kimileri bu farkın daha "keskin" olması gerektiğini söylese de aslında son derece sıkı kurallarla yönetilen ve otomobillerin birbirine epeyce benzediği bir şampiyonadan bahsediyoruz.

Sürüşe Gel

Öncelikle *F1 2018*, tam anlamıyla bir simülasyon değil. Örneğin oyun, frenaj anında fren kontrolü (blokaj olmasın diye) ve viraj çıkışında gaz kontrolü gerektiriyor. Ancak genel anlamda sürüş dinamikleri o kadar da gerçekçi değil. Misal veriyorum; otomobilin aero etkisi altında olduğu anlarla yavaş gittiği anlar arasında büyük bir fark hissetmek zor. Kimi yerde "sosis" dediğimiz kerblerin üzerinde kurbağa gibi geçerken (gerçekte F1 otomobilinin altını bırakırsınız), çok rahat almanız gereken kerbler otomobili duvara fırlatabiliyor.

Geçmişte F1 otomobili test etmiş Jason Tahincioğlu'na *F1 2018*'in neden tam bir simülasyon olmadığını sordum. Jason da "oyunda bu tür araçlardaki kara büyüyü, yani downforce'un sağladığı ağırlığı hissetmek çok zor; sadece bilgi ve tecrübemden ötürü nerede nasıl süreceğimi tahmin edebiliyordum" yanıtını verdi.

FFB de fizik motoruna göbekten bağlı bir şey; yani sonuçta oyun organik olarak direksiyonla iletişime geçmeli, direksiyon da göre bunu kullanıcıya aktarabilmeli. Belki de fizik motoruna bağlı olarak, FFB de bu "his zayıflığı" sorununu artırıyordur.

Fizik ve FFB olarak bazı eksikliklerine rağmen *F1 2018* sürüş yapmanın zevkli olduğu bir oyun. Biliyorsunuz, bunu tüm oyunlar için söyleyemiyorum. Kendimi tur üstüne tur atarken buldum ve sıkılmadım.

Bir de tabii görselden bahsetmekte fayda var: Oyundaki blur ve hareket efektlerini sevdim ancak epeyce bir azaltmam gerekti; öte yandan ekseriyetle kokpit içi kamera kullanan birisi olarak bana yettiğini söyleyebilirim. Bu tip oyunlarda belli bir standart zaten var; F1 de az çok bu standardı karşılıyor. İlginçtir; son dönemde çıkan yarış oyunları içinde VR desteği olmayan ender oyunlardan birisi de *F1 2018* oldu. Ki şu anda dünyadaki "hardcore" yarış oyunu kitlesinin yaklaşık yüzde 10'unun VR kullanıcısı olduğunu söyleyebilirim.

Kitlelere yönelik bir eSpor oyunu

Orasını burasını çekiştirirken, bir yandan da *F1 2018*'in aslında geniş kitlelere ulaşmayı amaçlayan, eSpor'a yönelik ve F1›i temsil eden bir oyun olduğunu söylemekte fayda var. Bu açıdan, kusursuz olmasa da gerçekçi sürüş sunan bir F1 oyununun olması ve bunun çok sayıda insana ulaşabilmesi güzel bir şey. Zaten işin en çetrefilli tarafı da bu; zira F1 istese daha «simülasyon» bir oyun için yatırım yapabilir.

Ancak yine de söylemeden geçemeyeceğim; FFB kesinlikle daha iyi olabilirdi.



- Güçlü kariyer modu
- Sürüş zevkli
- Arkasındaki F1 desteği

−

- FFB maalesef zayıf
- Fizik arada soru işareti yaratıyor

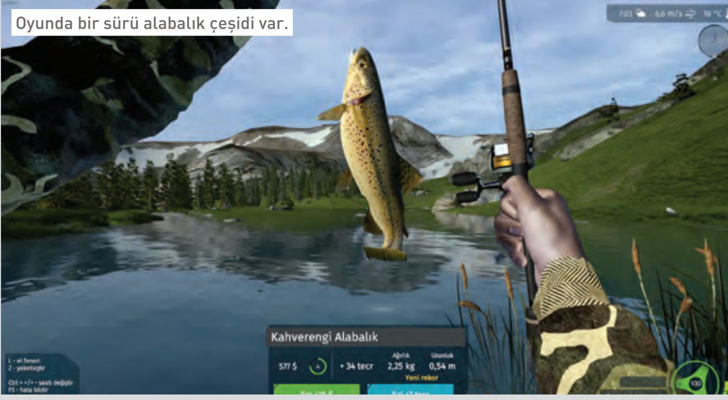
8



Son Karar

F1 2018 iyi bir yarış oyunu. Hatta nispeten kolay olduğundan F1 meraklıları ve yeni başlayanlar için iyi bir alternatif.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Codemasters Birmingham | **DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam), 218 TL (Kinguin), 299 TL (PSN), 180 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/F1Game



Oyunda bir sürü alabalık çeşidi var.

win

ULTIMATE FISHING SIMULATOR

Haydi rastgele

Küçüklüğümden beri balıkçılığa ilgi duysam da sabırsız yapımdan ötürü asla bunu bir hobiye dönüştüremedim. Babamın tuttuğu kocaman balıklara bakıp imrenmekle yetinirken balıkçılık oyunları da genellikle Pay 2 Win oldukları için beni üzüyordu. *Ultimate Fishing Simulator* bunu değiştiren bir oyun ama başka yönlerden de eksikleri mevcut.

Tek ödemeyle her şeye sahip olmak ve sıralamalarda yükselmek için adil şartlarda yarışmak güzel ama içerik açısından sıkıntılar var. Toplam 7 dalyanda balık avlıyoruz, bunlardan ikisinin kış hâlleri de eklenince sayı 9'a çıkıyor. Göl kıyısından olta atarak, buzu delip aşağı bırakarak, tekneyle açılarak balık tutabiliyoruz. Hatta bir harita okyanus haritası. Bunlar iyi güzel de balık çeşitliliği az işte. Çok gibi görünse de aslında 5 çeşit alabalık, 5 çeşit levrek diye gidiyor. Oynanışta da başarımlar, görevler vs. pek olmayınca çok ufak bir kitleye hitap ediyor oyun. Pay 2 Win'e kapılmak istemeyen ama yarışmak isteyen balık tutkunları ve oltasını atıp kafa dinleyerek oyunu terapi gibi kullanmak isteyenlere yani.

Özellikle bu ikinci grup için oyun içi online radyo sistemi kurulmuş. Anlaşmalı sağlayıcılar listesinden istediğiniz türü seçiyorsunuz ve güzel müziklerle oltanızı sallıyorsunuz. Multiplayer modunda aynı dalyanda başka oyuncularla balık tutabilir, chat yapabilir ve tuttukları balıkların ayrıntılarını görebilirsiniz. Hem tavsiye alıp oyunu öğrenmenize hem de rekabete yardımcı oluyor. Ancak avatar yerine uçan sabunlar gibi siluetler olması biraz tatsız. Son olarak Türkçe desteği olduğunu da belirteyim. Balıkçılık terimlerine aşinaysanız çok keyif alacaksınız. ■ EGE

+

- Tek sefer ödeme
- Türkçe dil desteği
- Online radyo
- Mevsim, hava durumu, saat gibi faktörler

–

- Az balık çeşitliliği
- Yüksek sistem gereksinimleri

7

Son Karar

Tek sefer ödemeyle öne çıkan huzurlu bir oyun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Bit Golem, Ultimate Games | **DAĞITIM:** Ultimate Games, PlayWay | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-132-ufs

SNK HEROINES: TAG TEAM FRENZY



Kedi kavgası

Aşırı sevimli veya aşırı seksi karakter kullanımına karşı falan değilim de neyi sevmiyorum biliyor musunuz? Kişiliğiyle, duruşuyla, hikâyesinde yaşadıklarıyla ve yaşattıklarıyla büyük sevgi ve saygı beslediğim karakterlerin maymun edilmesini (bkz. Yuna). Takdir edersiniz ki bir ağırlığı olan, karizmasıyla gönlümü kazanmış, sonradan trajik hikâyesini okuyunca beni kendine daha da bağlamış, oyunlardaki ilk aşkım, ilk vurulduğum kız olan Leona'nın bikiniyle, kedi kulağı ve kedi patisi eldiveni takmış şekilde, ayıcıklı efektler çıkararak dövüştüğünü görmek hoşuma gitmedi...

Neyse, bu işin kişisel tarafı, SNK kendi kurduğu karizmayı kendi bozmaya karar verdiyse bana söyleyecek fazla şey kalmıyor. *SNK Heroines*, *The King of Fighters* kızlarının birçoğunu bir araya getiren ve onları ponçik ponçik efektler eşliğinde dövüştüren hafif bir dövüş oyunu. "Hafif" kısmına özellikle dikkatinizi çekmek isterim çünkü oynanış ciddi anlamda basit. Tek tuştan fazlasını istemeyen saldırılar, basit kombolar, tek tuşla korunma… Aduketi bile aşağı-ileriyle değil de tek tuşla atıyorsunuz. Eğilme bile yok yahu, o kadar diyeyim.

İçerik çeşitliliği fazla değil, klasik pratik, survival gibi modlarda takılabilir, online maçlara girmeye çalışabilirsiniz (ben giremedim, pek kimse yoktu). Hikâye, yani arcade modu oldukça kısa olmasının yanı sıra geyik, eğlenceli. İki karakter seçiyorsunuz oyunda ve her iki karakterin arasında geçen diyaloglar farklı. Güzel bir detay. Bir de *Tekken*'imsi kişiselleştirme özelliği koymuşlar oyuna ki yakışmış, çok ağır saçmalayabiliyorsunuz. Yine de bu seçeneklere rağmen oyunun asıl olarak aynı makine başında iki kişi oynasın diye tasarlandığı da açık.

Oyun basit masit dedim ama aslında kötü bir şey değil bu tabii. İsmi büyük dövüş oyunlarının normal oyuncular için aşırı komplike hale geldiği günümüzde böyle hemen açıp karşılıklı oynanabilecek şeylere de ihtiyaç var. Şimdi *Tekken*'ler, *Mortal Kombat*'lar, *KoF*'lar dururken oturup bu oyunu göklere çıkarmayacağım elbette ancak yapmaya çalıştığı şeyi de iyi yapıyor. ■ ÖMER



+

- Oyunlarla alakasız insanla bile güle eğlene oynayabilirsiniz
- Kişiselleştirme seçenekleri bol

–

- Yanınızda kimse yoksa oynamazsınız, çeşitlilik yok ve sığ

6

Son Karar

Stick Fight gibi bir şey ama Stick Fight daha güzel.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** SNK | **DAĞITIM:** SNK | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 euro (Nintendo eShop), 219 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** snk.wikia.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

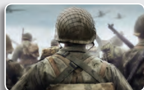
"EVLADIM OYUNUNU OYNAYACAĞINA GİDİP GERÇEKTE MAÇ ETSENE / ARABA SÜRSENE / GÖKDELENLER ARASINDA UÇSANA" DİYEN TEYZELERE İNAT BU AY İNSANI EKRAN BAŞINA UZUN SÜRE KİLİTLEYEN KALİTELİ OYUNLAR BİNDİ TEPEMİZE.

FPS (First Person Shooter)

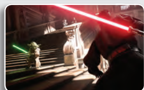


FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE

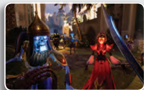
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



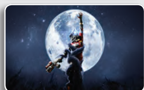
Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



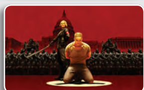
Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.



Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!



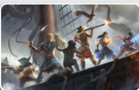
Ghost Recon: Advanced Warfighter
PC, 360, Xbox, PS2
360'a çıkan ilk büyük oyunlardandı, konsolun uçuşa geçmesinde katkısı büyük olmuştur.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

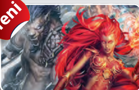


CROSSCODE
PC

Tam 3 buçuk yıl erken erişimde kaldı, sürekli güzelleşti ve çıkışı muhteşem oldu! Hem komik hem duygusal, hem hararetli bir aksiyona sahip hem de rahatlatıcı bir atmosfere. Ayrıca piksel-art'ın en başarılı kullanımlarından biri. Aksiyon-RYO seviyorsanız birkaç yorumunu okuyun, birkaç videosunu izleyin, anında gaza geleceksiniz zaten.



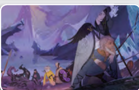
Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.



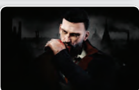
Shadows: Awakening
PC, PS4, X-One
İlk başta Diablo'msu bir izlenim verebilir ancak eşya toplama değil hikâye ağırlıklı bir yapım aslında.



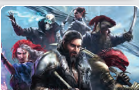
Octopath Traveler
Switch
Switch'teki kaliteli JRYO açığını tek başına kapatıyor. Evet, Xenoblade Chronicles 2 yok sayılabilir.



The Banner Saga 3
PC
Oyun dünyasının en epik yolculuk hikâyelerinden birinin, seriye yakışan finali.



Vampyr
PC, PS4, X-One
Bloodlines susuzluğunu giderebildiği söylenemez ancak samimi bir çabayla ortaya konmuş kaliteli bir RYO.



Divinity: Original Sin II - Definitive Ed.
PC, PS4, X-One
2 hedef de tamam: Oyunu konsollara da çıkarmak ve mükemmel olanı daha da mükemmelleştirmek.

AKSİYON

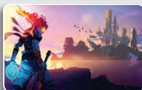


MARVEL'S SPIDER-MAN
PS4

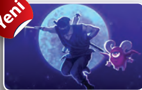
Daha önce de başarılı Spider-Man oyunları oynadık ama bu başka bir şey olmuş! Müthiş bir manevra kabiliyeti, detay dolu bir New York, sürüsüyle kıyafet, sürüsüyle yetenek... Ha bir de tabii Spidey'ciğimizin o ezelden beri çok sevdiğimiz geyikleri. Marvel yoksa sinemadan sonra oyun dünyasında da mı olay yaratmaya başlıyor?



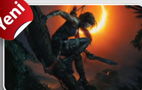
God of War
PS4
Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi. Neredeyse her yenilik yaramış.



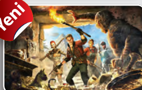
Dead Cells
PC, PS4, X-One, Switch
2D aksiyon oyunlarının geldiği son nokta! Aklınıza gelebilecek her şey olabilecek en iyi haliyle mevcut.



The Messenger
PC, Switch
2D aksiyon oyunları için Dead Cells roguelike olarak neyse The Messenger da metroidvania olarak o.



Shadow of the Tomb Raider
PC, PS4, X-One
Lara'nın yeni maceralarının üçüncüsü, öncekilerdeki iyi yönlerin de yetersizliklerin de daha fazlasını sunuyor.



Strange Brigade
PC, PS4, X-One
Arkadaşlarınızla zombi avlamaktan sıkıldınız mı? E o zaman neden biraz da mumya avlamıyorsunuz?



Devil May Cry 4
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Oynanışı hâlâ taş gibi, eh Special Edition'ı da gayet güzel. DMC 5 gelmeden ne yapın edin elden geçirin.

VR'ı en çok hangi türe yakıştırıyorsun? Oynarken "bunun VR'ı efsane olur" dediğin bir oyun var mı?

1. *En büyük fantezilerimden biri NBA 2K'in MyCareer modunu VR'la oynamak. FPS modu bile kabulümdür şimdilik. - SABRİ*
2. *Yürüme simülasyonları. Ne güzel böyle ağır ağır, mide falan bulandırmazlar hiç... - ONUR*
3. *VR deyince aklıma sadece "VR the champions" veya "VR who VR" geliyor. Üzgünüm... - MERVE*
4. *VR'ın hakkı RYO'dur. Her türlü büyülü force'lu gideri var. - GÖKER*
5. *Mümkün mertebe eğilip kalkma, sağa sola bakma içermeyen... Ne bileyim, kuş gözlemciliği simülasyonu mesela?? - GÜLHİS*

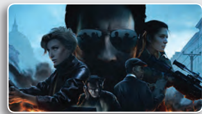
Fiyatlar kâbus ama "kaç lira olursa olsun, kesin almam lazım" dediğin hangi oyun var sırada?

1. *Devil May Cry 5. Böbrekten başlar, ruhumu ipoteklemeye kadar giderim para bulmak için. - ONUR*
2. *10 liralık DLC için bile indirim bekleyen, vakti bol biri olarak paraya kıyacağım tek şey yeni bir Dragon Age olurdu. - MERVE*
3. *Güncel piyasa kuralları en bekledigimiz oyunlar için bile bizi bekletiyor. God of War PS4'e bile yeni başladım mesela. - GÖKER*
4. *Cyberpunk 2077 kaç gayme olursa olsun alacağım. Gerekirse kanımı satarım! - M. İHSAN*
5. *Hep 100 liralık aldığım için beni etkilemeyendir. (1.000 liraya mı vardı oyunlar? Nasıl yani?) - ENGİN*

Şiddet festivali oyunların ömrü mü doldu, bana mı denk gelmiyor? (Bu nebçim soru oldu?)

1. *Kan yağışı biraz azaldı sanki. Canavar ve zombi nüfusunda ciddi düşüş oldu herhal... - M. İHSAN*
2. *Sektörde tutan tarzlar sürekli değişir, birkaç yıla geri gelirler gene. - EMRE S.*
3. *Beni kan tutuyor zaten, şiddeti de hiç sevmem (Neymiş, GoW, Wolfenstein, Doom vs. oynarken mi görülmüşüm? İftira!) - ENGİN*
4. *Amaçsız şiddet yerine kafa çalıştırmalık oyunlar daha amaçlı (öyle soruya böyle cevap :) - GÖKER*
5. *Platinum yarın çıksa MadWorld 2 duyursa yalan olur o. Daha DOOM Eternal geliyor hem? - ONUR*

STRATEJİ



Phantom Doctrine
PC, PS4, X-One
Soğuk savaş döneminde geçen, önemli oranda XCOM'umsu ama tam da XCOM'umsu olmayan, üst düzey bir yapım.



Zero-K
PC
Eğer "oynanış grafikten önemlidir" lafı sizin için bir geyikten fazlasıysa ve gerçek zamanlı strateji seviyorsanız tamam! Bu! Budur!



This is the Police II
PC
Renk olsun diye ekledikleri sıra tabanlı çatışmalar kötü olmuş biraz. Onun dışındaysa yine etkileyici bir polisiye ikinci oyun da.



Not Tonight
PC
Papers, Please sevmiş miydiniz? Direkt alın cevabınız evetse. Dram seviyesi oradaki kadar yüksek değil ancak farklı bir etkileyiciliği var.



Warhammer 40k: Dawn of War
PC
Aşırı dinamik yapısıyla strateji oyunlarına, popülaritesiyle Warhammer dünyasına çok şey kazandırdı.

ÇOK OYUNCULU



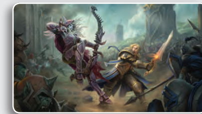
Destiny 2: Forsaken
PC, PS4, X-One
Ve işte huzurlarınızda nihayet Destiny 2'yi olması gereken oyuna dönüştüren o muhteşem genişleme paketi.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



World of Warcraft
PC
Legion gibi efsane bir paketin ardından çok da tatmin etmedi Battle for Azeroth. Ama siz de biliyorsunuz ki yine de oynayacaksınız.



The Elder Scrolls Online
PC, PS4, X-One
Yeni Summerset paketi çıkmışken ve Morrowind ücretsiz olmuşken geri dönmek isteyebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



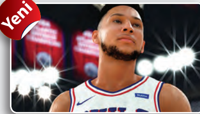
Forza Horizon 4
PC, X-One
Nasıl Horizon 2'yi arcade yarış oyunlarının zirvesinden indiren oyun 3'tüyse, şimdi de 3'ün zirveden inme vaktidir.



FIFA 19
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
Birkaç yıldır ilk kez bu kadar bütünlüklü ve düzgün bir FIFA çıkıyor. EA güncellemelerle yine oyunu bozmazsa yürür gider.



F1 2018
PC, PS4, X-One
Geçen yıl bir anda yaptığı onca iyileştirme seriyi bambaşka bir noktaya taşımıştı. Bu yıl o çabanın ekmeğini yiyor biraz.



NBA 2K19
PC, PS4, X-One, Switch
Oynanış, oyun modları, hikâyesi daha da iyileşmiş ama 2K oyuncuları hiç dinlemiyor, mikro ödemeler hâlâ baş ağrısı.



Free Space 2
PC
Torment, FF8, Homeworld vs.'nin çıktığı 1999 gibi bir yılda bir sürü Yılın Oyunu ödülü toplaması muazzam bir başarıydı.

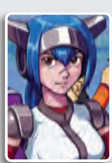
AYIN ALTIN OYUNLARI



FORZA HORIZON 4



SPIDER-MAN

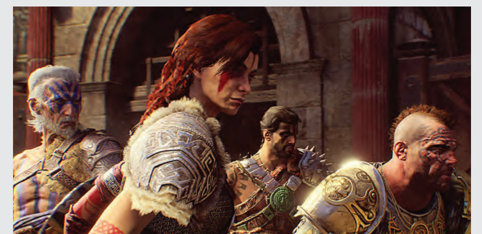


CROSSCODE

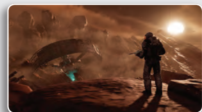
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Yılın en fazla kişi tarafından oynanacak oyunlarından 4'ü aynı ay çıkıyor: CoD, BF, AC ve RDR (hepsi de kısaltmalıymış bak şansa).

Ekim '18	
Forza Horizon 4	2 Ekim
Fist of the North Star: Lost Paradise	2 Ekim
Mega Man 11	2 Ekim
Assassin's Creed: Odyssey	5 Ekim
Super Mario Party	5 Ekim
Mark of the Ninja Remstered	9 Ekim
WWE 2K19	9 Ekim
Call of Duty: Black Ops 4	12 Ekim
The World Ends With You: Final Mix	12 Ekim
Starlink: Battle for Atlas	16 Ekim
Battlefield V	19 Ekim
Soul Calibur VI	19 Ekim
Lego DC Super-Villains	19 Ekim
Warriors Orochi 4	19 Ekim
Just Dance 2019	23 Ekim
Red Dead Redemption 2	26 Ekim
Nickelodon Kart Racers	26 Ekim
My Hero One's Justice	26 Ekim
Call of Cthulhu	30 Ekim
Kasım '18	
Déraciné	6 Kasım
Monster Boy and the Cursed Kingdom	6 Kasım
Overkill's The Walking Dead	8 Kasım
Hitman 2	13 Kasım
Fallout 76	14 Kasım
Pokémon Let's Go Pikachu & Eevee	16 Kasım
Battlefield V	20 Kasım
Darksiders III	27 Kasım
Artifact	28 Kasım



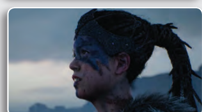
SANAL GERÇEKLİK



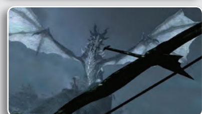
Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



The Elder Scrolls V: Skyrim VR
Vive, Rift, PSVR
Fazla üzerinden geçilmeden VR'a aktarılmış olduğundan oynaması zor ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum!



L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Unavowed
PC
Technobabylon ve Shardlight'ın yapımcılarından mı? BioWare'imsi ekip mekanikleri mi? Müthiş hikâye ve karakterler mi? Amanın!

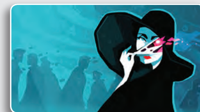
We Happy Few
PC, PS4, X-One
Sürüsüyle bug'ın ve sürüsüyle oyunu sıkıcılaştıran yanlış tasarım tercihinin altında aslında muhteşem bir hikâye yatıyor.

State of Mind
PC, PS4, X-One, Switch
İnteraktif film tadındaki oyunları seviyorsanız, hazır Cyberpunk 2077'yle cyberpunk gazına da gelmişken iyi gider.

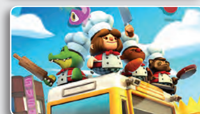
Thief of Thieves - Season 1
PC, X-One
The Walking Dead çizgi romanlarının yazarının bir diğer başarılı işinin oyun dünyasındaki karşılığı. Keşke oynanışı da hikâyesi kadar iyi olsaydı ama.

The Walking Dead - Final Season
PC, PS4, X-One
Üçüncü sezonda iyice bozan The Walking Dead, son sezonunun ilk bölümüyle her şeyi ne kadar iyi toparlayacağını kanıtlıyor resmen. Tamamlanırsa...

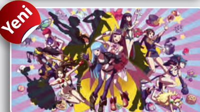
BİR GARİP OYUN



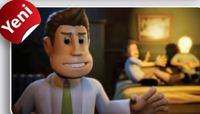
Cultist Simulator
PC
Bir tarikat lideri olup takipçi toplamanın, ayinler gerçekleştirmenin, ölümsüzlük arayışının tadı bu oyunda. Önce stresten ölmezseniz.



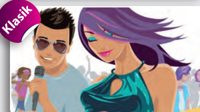
Overcooked 2
PC, PS4, X-One, Switch
Fırlatılan malzemeler, çıkan yangınlar, hareketli platformlar, portallar, bağırışlar, çağırışlar eşliğinde yemek yapın!



SNK Heroines: Tag Team Frenzy
PS4, Switch
"Haydi The King of Fighters'taki kızları toplayalım, über basit oynanışlı, vurunca ayıcık efektleri çıkan bir dövüş oyunu yapalım, nasıl fikir?" "Wooow!!"



Two Point Hospital
PC
Hastane simülasyonu ama bildiğiniz hastalıklar yerine çözünürlük düşmesi, kendini Freddie Mercury sanma gibi şeylerle uğraşıyorsunuz!



SingStar
PS2
Sony'nin 2004'te bildiğiniz karaokeyi alıp bir parti oyunu hale getirmesi asla bitmeyecek SingStar serisini başlatmıştı.

VİZYON TARİHİ
28/12
2018

Bohemian Rhapsody

Ready Freddie?

-Ömer Akdağ

Sorumluluk sahibi bir yazar olarak efendi efendi bu güzide filmden bahsetmemi, oturup durup dururken alakasız alakasız Queen övmememi bekliyorsu- Ahah cümlenin sonunu bile getiremedim, yemişim filmini ya, gelin dünyanın tartışmasız en iyi müzik grubu Queen'den bahsedelim azıcık! (Sıfır fanboyluk, %100 objektif gerçekler, ***kaynak: tinyurl.com/ogz-132-queen).***

Abi nasıl ya?! Böyle 4 insan nasıl var olabilir, nasıl bir kaderin cilvesi şeklinde bir araya gelebilir, kendi tarzlarında hayvanlar gibi dahi olan bu 4 insan nasıl birbiriyle bu kadar uyumlu müzik yapabilir, nasıl yaptıkları her albüm hatta her şarkı bu denli bambaşka olabilir? Ve en büyük soru: Dünya üzerinde yaşayan nasıl bir insan başka bir grubu Queen'in yarısı kadar sevebilir? Teknik olarak mümkün değil yahu böyle bir şey! *(Kaynak: tinyurl.com/ogz-132-queen2)*

Hayır sadece Bohemian Rhapsody gibi bilindik şarkılarından da bahsetmiyorum (Bohemian Rhapsody'yi bile bilmiyorsanız gidin okumayın bu yazıyı zaten). Veya Don't Stop Me Now, The Show Must Go On gibiler tamam zaten. Ama gidip adamlar My Melancholy Blues, Who Needs You, Cool Cat gibi acayip acayip işler yapıyorlar ve onlar da inanılmaz. En böyle albüm dolsun diye yapılan şarkı bile müzik dünyasının tepesinde mi olur yahu! (Kaynak: tinyurl.com/ogz-132-queen3)

Vallahi hiç abartmıyorum, istisnasız her Queen şarkısı için en az bir sayfa "abi bakın şarkı şöyle şöyle, şu saniyelerdeki gitarla basın dansına bak, şuradaki tınıyı dünya üzerinde başka yerde duyamazsın" şeklinde yazı yazabilirim. 1 haftadan da uzun sürmez ha her şarkısı için yazmam, satar derseniz çıkartıvereyim öyle bir kitap. İlham veren şarkı çok nasılsa! ***(Kaynak: tinyurl.com/ogz-132-queen4)***

Üf neyse, "ya Queen aslında o kadar da..." falan şeklinde cümleleriniz olursa dayak için bana başvurabileceğinizi kenara not edip az buçuk filmden bahsetsem iyi olacak. Başta Freddie Mercury'nin aykırı kişiliği dolayısıyla Queen kendi halinde bir grup olmadı hiçbir zaman. Yaptığı müzik sürekli değişti, özellikle 70'lerden 80'lere geçerken bambaşka bir gruba dönüştü ancak aynı zamanda sürekli gündemdeydi. Freddie'nin özel yaşantısı alışılmadık derecede uçuktu çünkü. Film de Freddie'nin odağında anlatıyor Queen'in öyküsünü doğal olarak. 1970'te Queen'in kuruluşundan muhtemelen Freddie'nin 1991'deki ölümüne kadar olan bütün süreci konu edinecek.

20 küsur yılı kapsıyor olması ve de bu 20 küsur yılın sadece 1-2 değil bayağı bir noktasına değinecek olması film için bir sorun teşkil edebilir, neticede bu bir belgesel değil. Zamanlar arasındaki geçişlerle



o akıcılığı yakalayıp yakalayamayacaklarını filmi izleyince göreceğiz. Yalnız o bir yana filmin görsel tasarımını çok beğendim. Bolca ampul, sarımsı ışıklandırmalar, dönemlerini bire bir yansıtan saçlar ve makyajlar ama bir yandan da modern çekim teknikleri derken güzel bir retro-modern tarz yakalanmış. Yazım da pek güzel, fragmanlarda gülümseten ve söyleyene yakışan replik çok: "Galileo kim ya?", "Biraz daha yükselirsem beni sadece köpekler duyabilecek.", "Bu grupta sadece bir tane histerik kraliçeye yer var."

Freddie'yi oynayan Rami Malek (Mr. Robot) da her ne kadar Freddie'den çok Mick Jagger'a benzese de olmuş gayet. Zaten hem tip hem jest olarak aşırı kendine has olan Freddie'ye benzeyen büyük başka bir oyuncu benim aklıma gelmiyor, ihtimallerin en iyisi olmuş (merak edip baktım da The Miracle'daki çocuk büyüyünce Freddie'ye benzememiş). İlk başta Sacha Baron Cohen düşünülüyordu ama yok ya, o çok Borat gerçekten, Malek daha uygun. Diğer grup elemanlarını oynayanlar da nokta atışı seçilmiş. Hele Brian May'i oynayan Gwilym Lee direkt Brian May zaten, bu kadar olur.

Çok olaylı bir yapım sürecinden geçti film (2010'dan beri tasarlanıyor, öyle diyeyim) ama fragmanlar kadar iyi olursa daha ne isterim. Olmasa bile kesin olan bir şey var o da filmin sinema tarihinin en iyi soundtrack'ine sahip olacak olması ***(Kaynak: tinyurl.com/ogz-132-queen5).***

YÖNETMEN: Bryan Singer, Dexter Fletcher **OYUNCULAR:** Rami Malek, Lucy Boynton, Gwilym Lee, Ben Hardy, Joseph Mazzello

YÖNETMEN KİM?

Olaylı bir çekim süreci oldu filmin. Birçok adayın ardından Bryan Singer (X-Men 1, 2, Days of Future Past, ha bir de maalesef Apocalypse) yönetmen koltuğuna geçti. Film çekilirken kovuldu ama. Kimi özel sebepler diyor, kimi çekimlere gelmemek gibi sorumsuzluklar diyor, kimi Malek'le ve ekipteki diğerleriyle anlaşamaması diyor... Çekimlerin 3'te 2'si tamamlandıktan sonra görevi pek bilinmedik bir yönetmen olan Dexter Fletcher devralıyor (ki ilk başlarda yönetmenin o olması düşünülüyormuş zaten) ve çekimleri ve çekim sonrasını huzur içinde tamamlıyor kendisi. Kanunlara göre yönetmen bir tane olabiliyormuş ve o da halen Bryan Singer olarak geçiyor yalnız.



MARY AUSTIN

Freddie'nin grup kurulduktan 70'lerin ortalarına kadar olan sevgilisi. Ama o kadar basit değil mevzu, ikili Freddie'nin cinsel yönelimi nedeniyle ayrıldıktan sonra dostluğumusu sevigilimsi bir ilişkiye devam ediyor bir şekilde. Bu kadar basit de değil ama. Çok medyatik olmayan, ilginç ve derin bir ilişkisi var Freddie'yle Austin'in. Freddie şöyle demiştir: "Bütün sevgililerim bana neden Mary'nin yerini dolduramadıklarını sormuştur, bu imkânsız bir şey. Benim sahip olduğum tek arkadaş Mary ve başkasını da istemiyorum. Benim için o kanuni eşim. Benim için o bir evlilik. Biz birbirimize inanıyoruz ve benim için bu yeterli". Hatta Freddie, Auistin'in ilk çocuğunun vaftiz babası ve öldükten sonra da mirasının önemli bir kısmını Austin'e bağışlamıştır. Freddie'nin vasiyeti doğrultusunda külleri de Austin'e verilmiş ve kendisi onları sadece kendisinin bildiği bir yere gömmüştür. Lucy Boynton'un canlandırdığı Austin'in filmde önemli bir yere sahip olacağı kesin kısacası.

Ronnie James Dio

Gümüş Dağdaki Adam

Ömer Akdağ

Bütün müzik türleri kendine bir şampiyon seçip arenaya yollasa, metal müziği temsil edecek insan herhalde Dio'dan başkası olamaz. Sadece eşsiz vokali ya da muhteşem söz ve besteleri sebebiyle de değil; saf metaldir bu adam, metalin üç harflik kısaltmasıdır. Türünün ilk örneği değildir belki ama temeldir. Diğer bütün metal grupları sanki Dio'nun "ol" demesiyle olmuş gibidir, hepsinde ondan bir iz bulabilirsiniz.

Doğrusunu isterseniz Dio'nun Rainbow öncesi müzik kariyerine çok aşina değildim bu yazıyı yazmadan önce. The Redcaps, Elf gibi gruplardaki Dio, başka biriymiş. 15'inden 33'üne kadar çalıştığı bu gruplarda, çok daha hafif; Elvis Presley, Jerry Lee Lewis, Buddy Holly tadında şarkılar söylüyor, aynı zamanda da bas gitarları çalıyormuş. O dönem şarkıları da gayet tatlı, tavsiyedir.

Ancak tabii ki gerçek Dio'yu asıl ortaya çıkartan gelişme, 70'lerin başlarında Ritchie Blackmore'un Deep Purple'dan ayrılmaya karar vermesi. Dio o dönem Deep Purple'ın alt grubu olarak sahne alan ve seyirciyi ısıtma görevini üstlenen Elf'te çalıp söylüyor henüz. Blackmore o sıralarda kafayı taktığı klasik müzikten esinlenerek bir şeyler yapmak istiyor ve bu istek Deep Purple'da kabul görmeyince gruptan ayrılıyor, Dio ve birkaç Elf elemanını daha yamacında toplayarak Rainbow'u kuruyor. Şarkılarını ağırlıklı olarak Dio ve Blackmore'un yazdığı üç albüm de çok başarılıdır, sağlamdır. Bunların ardındansa Blackmore grubu daha ticari bir yöne çevirmek isteyince damarlarında sıvı metal dolaşan Dio müsaade istiyor.

Ve metal tarihinin en güzel tesadüflerinden biri gerçekleşiyor... O sırada Ozzy Osbourne aşırı uyuşturucu kullanımından dolayı Black Sabbath'tan kovulmuş durumda ve Tony Iommi kara kara vokal işi ne olacak diye düşünürken imdada yetişen kişi Dio'dan başkası değil. Bir araya gelen ikili çok iyi anlaştıklarını görünce el sıkışıyor (brofist'tir o) ve nasıl bir kimya yakaladılarsa artık, çok kısa bir süre sonra metal tarihinin köşe taşı albümlerinden olan Heaven and Hell'i yayınlıyorlar.

Dio'nun Black Sabbath vokali olmasının basit bir eleman değişiminden çok daha fazlası olduğunun altını çizmem gerek. Black Sabbath metal dendiğinde akla gelen ilk gruplardan biri ve grubun en baştan beri, 10 yıldır vokalini yapan, dinleyicilerin çok sevdiği Ozzy Osbourne'ün gidişi müzik tarihi açısından bile büyük bir olaydı. Ozzy'nin yerine gelen Dio, onun boşluğunu doldurmak için gelmemişti; baskın bir söz ve müzik yazarıydı, vokal tarzı bambaşkaydı, kişiliği bambaşkaydı ve grubun karakterini daha grunge'ımsı metalden direkt heavy metale dönüştürmüştü. Bu sert değişim acılı oldu tabii. Düşünün her gün konserlere çıkıyorsunuz, elinizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyorsunuz ama seyirciler saatlerce, inatla size orta parmağını gösteriyor (bunu Dio'nun ağzından bir dinleyin bence: tinyurl.com/ogz-132-parmak - 16:22). Ozzy'nin arkadan salladığı sürüyle laf da ateşi daha beter körüklüyor tabii. Ama neyse ki Dio zor olanı başarıyor ve hem vokal yeteneği hem de yazdığı şarkılar sayesinde çoğu dinleyici tarafından bir süre sonra benimseniyor.

Birkaç albüm sonra çıkan grup içi anlaşmazlıkların sonucunda Dio yeni arayışlara giriyor, kendi adını taşıyan grubunu kuruyor ve Holy Diver'la büyük başarı yakalıyor. Sonrasında kısa bir süreliğine Black Sabbath'a dönmek, adı olmasa da diğer her şeyi Black Sabbath olan Heaven and Hell grubuna katılmak gibi denemeler de yapıyor. Bir sürü konser veriyor, yaş maş dinlemeden bağırıp çağırıyor ve 2010'da, 67 yaşında aramızdan ayrılıyor. Artık cennete ve cehenneme bolca turne düzenliyordur ki iki tarafta da konser alanları ful doluyordur kesin. Bizim taraftaysa o sert şarkılarındaki çatallı sesi sonsuza kadar yankılanmaya devam edecek.

> "ALL TOGETHER, YOU'LL NEVER BE STRONGER THAN ME."
>
> BLACK SABBATH - I

BOYNUZLAR

Metalle özdeşleşmiş şu el hareketini bilirsiniz. Hani işaret ve serçe parmağınızı kaldırır, diğerlerini kaparsınız ya, o işte. O hareketi popülerleştiren, metalle özdeşleştiren Dio'dan başkası değildir. Ondan önce Black Sabbath'ın vokali olan Ozzy Osbourne konserlerde bolca zafer işareti (V) kullanırmış, Dio da buna benzer bir sembolün faydalı olacağını düşünmüş, aklına İtalyan büyükannesinin nazardan korunmak için yaptığı bu işaret gelmiş. Çoğunlukla sanıldığı gibi şeytanla bir bağlantısı yok yani hareketin kökeninin, aksine nazarla ilgili.

DİNİ TEMALAR

İsyankâr sözler, isyankâr müzik, Black Sabbath gibi bir grup adı, şeytansı vücut hareketleri, boynuzlu el hareketi falan derken Dio'yu satanizmle özdeşleştiren çok oldu ama öyle bir durum yok tabii (uçlarda eylemlere neden olmadıkça bu temanın metale uygun olduğunu söylüyor öte yandan). Dinlerin özünde iyi olduğunu düşünüyor ancak baskıcı bir Katolik ortamda büyümesinin de etkisiyle insanlara korku aşılayan dini organizasyonlardan hiç hoşlanmamış, bunu da çoğu şarkısında altyapı olarak sürekli kullanmıştır (Holy Diver ve Heaven and Hell gibi). Şu röportajında söyledikleri çok değerli: tinyurl.com/ogz-132-inanc

KONUŞMA YETENEĞİ

Birçok müzisyenin aksine Dio konuşma konusunda çok yeteneklidir ve kendisi aynı zamanda okumayı, düşünmeyi seven bir entelektüeldir. Çok güzel ve dolu konuşur, röportajlarını izlemek ayrı bir keyiftir. Zeki insanlara hitap eden zeki bir müzik yaptığını söyler ve hayranlarına büyük saygı besler. Ancak pek öyle "politik olayım, kalp kırmayayım" kafasında değildir. Sevmediği, arasının bozulduğu meslektaşlarını çok güzel yerin dibine sokar. Ozzy ve Blackmore hakkında konuştuğu videoları izlemeniz lazım. Bir de Kiss'in frontman'i Gene Simmons'u gömmeleri var ki evlere şenlik.

VOKAL TARZI

Olağanüstü değilse de geniş bir oktav aralığı vardır Dio'nun ama çoğunlukla çok üst ve çok alt notalarını kullanmaz. Onu özel yapan, birçok vokalin Dio'yu ulaşılmaz görmesine neden olan asıl şey müthiş tekniği ve benzersiz gücü. Gerektiği yerde çatallanır, gerektiği yerde derinleşir, mısraları kendi tarzınca bir acayip bitirir... Yüz kilometreden tanırsınız Dio vokalini. Heaven and Hell gibi hızlanan şarkılara, Stargazer gibi transa sokan heavy metal parçalara, Rainbow Eyes gibi balatlara, her şeye yakışır. Vokal eğitimi almamıştır Dio, nefes kullanımı konusunda temellerinin sağlamlığını çocukken aldığı trompet eğitimine bağlar.

DIO VS OZZY

Dio'nun ve Ozzy'nin adının geçtiği her yerde illa ki kıyaslamalara ve hatta tartışmalara denk gelirsiniz. Biri üstün ses tekniği ve gücüyle, söz ve müzik yazım yeteneğiyle, saf heavy metal ruhuyla öne çıkarken diğeri benzersiz ses rengiyle, metal kavramını çok orijinal yorumlamasıyla, "içinizden biri" havasını dinleyicilere çok iyi vermesiyle parlar. İkisi de çok özel müzisyenler olsa da karakterleri ve tarzları çok başkadır ve birbirlerinden pek hazzetmemiş, hatta birbirlerine hakaret etmişlerdir. Bu durum dinleyicileri de kutuplaştırmış olsa da en güzeli bu iki birbirinden apayrı vokal ve müzik tarzının tadını çıkarmak bana sorarsanız.



NEIL GAIMAN

NOBEL'E BİR ADIM UZAKTA

Geçen yıl bir seks skandalı yüzünden iptal edilen Nobel Ödülleri bu yıl başka bir komite tarafından verilecek ve edebiyat ödülü alanında tanıdık bir isim baskın görünüyor: Neil Gaiman. Haruki Murakami'nin de önce aday olduğu fakat sonradan romanına odaklanmak için adaylıktan çekildiği de düşünülürse Gaiman'ın ödülü alması kesin gibi. Tabii esas Nobel seçici kurulu toparlandıktan sonra bu ödül sayılır mı onu zaman gösterecek.



DCEU BLACK CANARY, HARLEY QUINN VE HUNTRESS'TAN OLUŞAN BIRD OF PREY EKİBİNİN FİLMİNİ ÖNE ALDIĞINI, TUTARSA JARED LETO'NUN JOKER'İYLE HARLEY'NİN SOLO FİLMİNE ÖNAYAK OLACAĞINI DUYURDU. YA TUTARSA DİYE HAYIFLANMADAN EDEMİYOR İNSAN.



NETFLIX

SANSÜRLENİR Mİ?

Artık hayatımızın her alanına karışılmasına alıştık ülke olarak. RTÜK'ün aldığı yeni karar bunu daha da derinleştirerek internetten isteğe bağlı seyredilen ve PARA ÖDEDİĞİMİZ servislere de el atma noktasına kadar gelecek gibi. Bu el atma kullanıcı bilgilerinin paylaşılmasından içeriklerin sansürlenmesine kadar varabilir. Sizi bilmem ama ben sansürü gördüğüm anda üyeliğimi iptal ettiriyorum arkadaşlar. Canımızı sıkmasınlar.



YENİ JOKER'İMİZ HAYIRLI OLSUN

Yönetmen Todd Phillips duyurulduğu günden beri merak konusu olan Joaquin Phoenix'in Joker'ini sonunda gün yüzüne çıkardı ve tepkiler de şimdilik olumlu. Hızını alamayan yönetmen nerdeyse her gün bir görsel ya da kısa video paylaşıyor sosyal medyada. Hani film çıkmadan komple izlemiş gibi olacağız bu gidişle. Ben şahsen beğendim. Özgün ve Klling Joke öyküsüne yakın bir Joker olacak gibi. Phoenix'in delireceği "o" anıysa merakla bekliyorum.

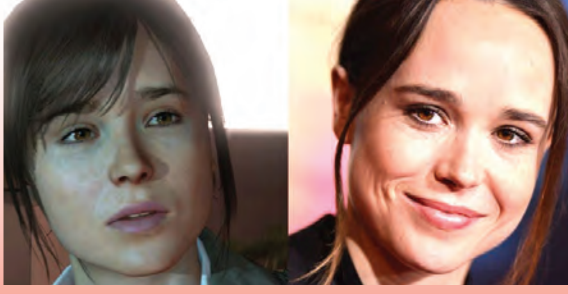


WITCHER DİZİSİ HEM SEVİNDİRDİ HEM ÜZDÜ

Henry Cavill malumunuz Superman pelerinini yan cebine koydu ve Geralt'ın çift kılıçlarını kuşanmaya hazırlanıyor. Biz tam ona sevinmişken Netflix'ten gelen bir iş ilanı hayranları ikiye böldü. İlanda özetle beyaz olmayan bir Ciri aranıyor desem yeterli olacaktır. Etnik çeşitlilik tamam iyi güzel de beyaz olmayan Ciri mi olur arkadaşlar yav? Muhtemelen izleyicilerin kafası karışmasın diye yapılan bu değişiklik heyecanımızı söndürdü epey. Umarım düzelir yakında.

OYUNLARDA KARŞIMIZA ÇIKAN ÜNLÜLER

Hazır Hideo Kojima Death Stranding'e Hollywood'un yarısını toparlarken biz de dedik ki şöyle bir eskilerde neler varmış, oyunların kaymağını kimler yemiş veya kimler kendini rezil etmiş bir bakalım. Listede genel olarak oyundaki karaktere benzeme kriteri koyduk yoksa bir Mark Hamill veya Keifer Sutherland'i unutmuş değiliz. ■ EREN ERYÜREKLİ



ELLEN PAGE & WILLEM DAFOE (BEYOND TWO SOULS)

Quantic Dream oyunlarının en iyi yanı şüphesiz ki güzel bir hikâyeyi harika performanslarla oyuncuya sunabilme başarıları. Beyond: Two Souls her ne kadar sürekli zamanda atlamalar sıçramalar yapsa da Ellen Page'in oynadığı çoğu filmden bile daha iyi performans sergilemesi sayesinde kaybolup gitmiyorduk. E ona bir de her daim müthiş Willem Dafoe eşlik edince seyri çok keyifli ama oyun olarak pek az şey sunan bu sinematik macera ortaya çıkıyordu.



CHOW YUN FAT (STRANGLEHOLD)

Max Payne'in aksiyonun kralı olduğu zamanlarda John Woo ortaya çıkarak "olur mu öyle şey, çift tabancalı, uçmalı aksiyonun esas kralı benim" demiş ve Hong Kong'un efsane oyuncusu Chow Yun Fat'i de yanına alarak bu oyunu yapmıştı. Oyun hafif Max Payne esintileri taşısa da kendi ayakları üzerinde durmayı da başarıyordu.

TAKESHI KANESHIRO & JEAN RENO (ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE)

Capcom'un efsane samuray serisi 3. oyunda şahlanmış ve döneminin iki karizmatik oyuncusunu da yanına alarak tam bir aksiyon resitaline dönüşmüştü. Neden feodal Japonya ve günümüz Fransa'sından iki ayrı karakterle oynadığımız kısmı pas geçilirse hem Kaneshiro hem de Reno rollerine çok yakışıyor ve oyun zevkini ikiye katlıyorlardı. Dön Samanosuke, özledik valla.





SHAWN ASHMORE (QUANTUM BREAK)

Sade vatandaş görüntüsüyle bu oyun için yapılabilecek en iyi tercihlerden biriydi Shawn Ashmore ve onca atlayıp zıplama ve silahlı aksiyonunun arasında işin kalbinde olduğunu hissettirerek öyküden kopmamamızı sağlıyordu.



BRUCE WILLIS (APOCALYPSE)

Bu listenin var olması bu oyun yüzündendir. 98'in ünlü shoot 'em up'ı Apocalypse'te aslında yan karakter olacaktı Willis, ama yapım sürecinde ana karaktere evrilince adı ve yüzü oyunun logosunun üstüne basılıverdi. Oyun zaten iyiydi, Willis sayesinde ara sinematikleri de değerlenince çok sükse yaptı. Pek çok ünlünün de gözlerini video oyunlarına çevirmesine sebep oldu ve olaylar gelişti.

GEORGE TAKEI (COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3)

Red Alert oyunlarının en fiyakalı yanlarından biri aralarda bolca video oluşu ve bu videoların gerçek oyuncuları barındırmasıydı (tabii ki herkes Rusları seçerdi malum nedenlerle). İşte ola ki es kaza Japonları seçtiyseniz orijinal Star Trek'lerin Sulu'su ve internet fenomeni George Takei'nin keyifli İmparator Yoshiro performansını izleyebiliyordunuz.



50 CENT (50 CENT BULLETPROOF)

Rapçi 50 Cent, GTA: San Andreas'taki başrol teklifini elini tersiyle itmiş ve "ben ancak kendimi oynadığım oyunlarda yer alırım" demişti ve sonuç PSP ve PS2'deki bu vasat GTA klonu olmuştu. Ama kendisi eğleniyordur eminim oynarken.





KEVIN SPACEY (COD: ADVANCED WARFARE)

Şu sıralar gözden düşmüş olsa da her daim sağlam bir oyuncudur Kevin Spacey. Onun varlığı yıllar sonra bir CoD oyunu için heyecan yaratmıştı pek çoklarında. Ki bu heyecan karşılığını ikili oynayan ve sağlam motivasyonları olan Jonathan Irons karakteri olarak bize dönüş yapmıştı.



VIN DIESEL (WHEELMAN)

Fast and Furious serisindeki Vin Diesel'i alıp bir oyuna koyduğunuzda elinizde Wheelman oluyor. Hani fena da olmuyor aslında. Oyunun kritikleri ortalama olmasaydı bir filmi de yapılacaktı. Özellikle arabadan arabaya atlayıp kullanma mekaniği ve sıkı takip sahneleriyle oyun olarak eğlenceli Wheelman. Durmaksızın küfreden bir Diesel de cabası.



NATHAN FILLION (HALO SERİSİ)

Uzayın neresinde bir aksiyon olsa orada gördüğümüz Nathan Fillion uzunca zamandır Halo serisinde yer alıyor Edward Buck rolüyle. 5. oyunda yüzünü de görmek nasip oldu neyse ki.



MANDY

İntikama pembe gözlüklerle bakın

EREN ERYÜREKLİ

Baştan söylüyorum *Mandy* herkesin seveceği, anlamlandıracağı, zevk alabileceği bir film değil, hatta genç arkadaşlar izlemese daha iyi. Ama özellikle çocukluğu veya gençliği 80'lerde geçmiş veya o dönemin kültürünü biçimsel özgünlüğünü ve ruhunu seven / sonradan yakalayan biriyseniz *Mandy* tam bir keyif hapı. Zaten LSD kafası bir film olduğu için izledikten sonra zihniniz de bir süre toparlanamayacak.

İngilizcede "style over substance" denen, bizde biçimin içeriğe baskın çıkma durumu olarak çevirebileceğim durum *Mandy*'nin sinemasal tercihlerini özetliyor aslında. Konudan medet ummayın burada, yok öyle bir şey. Zira klasik bir grup fanatik manyak, kahramanın yakınını kaçırır ve kahraman da tüm eziyetlere katlanarak onu kurtarmaya çalışır filmi bu. En basitinden bir intikam öyküsü. Ama işin biçim kısmına gelince kazın ayağı hiç de öyle değilmiş diyorsunuz. Carpenter Brut kliplerinden fırlama 80'lerden daha 80'ler abartılı kırmızı pembe ışıklar, hülyalı yavaş çekimler, metal albümü kapaklarından fırlamış zebanimsi tipler, synthwave müzikler, oluk oluk akan kan, kullanışsız ama fena halde havalı görünen silahlar ve aklının iplerini komple salmış, deliliğe adım adım sürüklenen bir Nicolas Cage. Hepsi burada. Ki zaten Nic Cage'in performansı bu kadar etkili olmasa bu film de Cannes'da 5 dakika ayakta alkışlanmak yerine direkt olarak ucuz DVD piyasasına düşerdi. Hani o denli ince bir çizgide aslında rezillik ve vezirlik arasında.

Bir de şu var; tamam bu klişe bir öykü ama satır arası detayları o kadar çarpıcı ve ince düşünülmüş ki bize aslında ihtiyacımız olan tüm bilgiyi de veriyor karakterler hakkında. Örneğin filmin başlarında Nic Cage (Red) ve eşi Mandy TV'de ucuz bir bilimkurgu filmi izlerler ama öyle dalgasına da değil pür dikkat izlerler (film 1982 yapımı *Beastmaster* bu arada). İşte tam da bu yüzden aralarındaki sevginin sahici ve zevklerinin ne kadar yakın olduğunu anlarız. Veya Mandy'yi kaçıran uyuşturucu ve çarpık Hristiyan öğretilerle kafayı bozmuş tarikatın lideri Jeremiah'nın aslında ne kadar yavşak ve omurgasız bir tip olduğunu gözler önüne seren sahneleri düşünelim (ki bence tüm tarikat liderleri çarpık, fırsatçı ve megalomanyaktır). Bu neredeyse fantastik sularda yüzen korku/gerilim filmine gerçekçi bir tat katabiliyor beklenmedik şekilde. Bunlar tabii filmi aynı zamanda yazmış olan komşu Yunanistan'dan çıkma yönetmen Cosmatos'un başarısı.

Ben *Mandy*'i sevdim. Mantıksız mı, evet? Uçuk ve abartılı mı, evet? İlk yarısı biraz yavaş mı, evet? Ama eğlenceli mi? Tabii ki evet lan! (Elektrikli testere düellosu isteyen?) Herkese göre değil, olmasın da zaten. Siz de herkes gibi olmayın, arada *Mandy* gibi filmler seyredin ve dünyada farklı alternatifler, farklı kafalar ve bakış açıları da olduğunu hatırlayın isterim. Muhtemelen yıllar içerisinde kült statüsü kazanacak ve özlediğimiz Nicolas Cage'i geri getiren film olarak anılacak.

BİZ İNTİKAMI KAHVALTIDA ÇAYLA YERİZ



MAD MAX (1979)
Kendi halinde mutlu bir aile babası olan polis Max Rockatansky petrol sıkıntısı yüzünden gitgide kanunsuzlaşan dünyada asayişi sağlamaya çalışmaktadır. Psikopat bir motorcu çetesi ailesini ve en yakın dostunu katledince o da "başlarım polisliğine" deyip acı acı alır intikamını. Arada aklını da kaybederek.



OLDBOY (2003)
Beni de 15 yıl neden göstermeden bir odaya hapsetseler ben de kafayı yer, serbest kalınca da direkt bu arkadaşlara çalınan yıllarımı ödetmeyi isterdim herhalde. Ama bu film Güney Kore'den çıkma (ve kafası da epeyce kırık) olduğu için intikam da öyle düz müz değil, bayağı alengirli bir mesele oluyor ve böğrünüze öküz oturtacak derecede karanlık bir finale bağlıyordu.



KILL BILL VOL 1. VE 2. (2003/2004)
Tarantino'nun her daim bizi şaşırtan sineması bu kez en hasından ve (tabii ki) bol kanlı bir intikam öyküsü sunuyordu bizlere.

YÖNETMEN: Panos Cosmatos **OYUNCULAR:** Nicolas Cage, Andrea Riseborough, Linus Roache **IMDb NOTU:** 6,9

EDİTÖRÜN NOTU: Tam formunda bir Nick Cage'le beraber deliliğin pembe ve dipsiz çukurlarına atlamaya var mısınız? ★★★★☆

OCEAN'S EIGHT

YÖNETMEN: Gary Ross **OYUNCULAR:** Sandra Bullock, Cate Blanchett, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway, Rihanna **IMDb NOTU:** 6,3



Karizma olduğu kadar sempatik tiplerle ve gereksiz şakalarla bezeli Hollywood klişeleriyle dolu filmler zekice senaryo ve diyaloglar söz konusuysa acayip güzel oluyor. Ocean's 11 hastası olduğum bir filmdir o yüzden (Frank Sinatra'lı olanı demiyorum tabii). Zekâ ve sempatiklik seviyesi açısından Ocean's 8 maalesef o seviyeyi tutturamıyor.

"Çeşitlilik" vurgusu yapacağız derken abartan Hollywood yüzünden beyaz erkek olmaktan utanacak konuma geldim ama Ocean's 8'in bu konuda eleştirilmesini de haksız buluyorum. Film yeniden yapım değil bir şey değil, Sandra Bullock Danny'nin kız kardeşi Debbie Ocean'ı oynuyor. Tam kadın kadro yakışmış bu temaya. Ki kadro dediğim de kadro hani, baksanıza şu yandaki oyuncuların isimlerine! Rihanna bile rolüne yakışmış.

Film evet, kendince eğlenceli, birkaç yerde burundan nefes vermeli gülmemsi şeyi yapıyorsunuz; kendince zekice de ayrıca, özellikle sonlardaki sürprizler tatlıydı. Ama işte 11 ve 12 seviyesinde değil hiçbir şey. Birkaç bariz mantık hatası da bu "düşünülmüş planlı soygun" temasına hiç yakışmamış ayrıca. Filmi izlerken bir yandan sevip bir yandan üzülüyorsunuz bu kadro harcanmış diye. Ha bir de Andy Garcia gibi bir düşman aradı bu gözler. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Keyifli ama eskisinden biraz daha az keyifli... ★★★☆☆

SOLO: A STAR WARS STORY

YÖNETMEN: Ron Howard **OYUNCULAR:** Alden Ehrenreich, Joonas Suotamo, Woody Harrelson, Emilia Clarke **IMDb NOTU:** 7,1



Sinema tarihinin gelmiş geçmiş en iyi 3 karakteri kimdir diye sorsalar; hiç düşünmeden Han Solo, Indiana Jones ve Rick Deckard derim. Bu karakterlerin hepsi aynı insan tarafından oynanmış olsa da benim için önemli olan bu karakterlerin o şekilde yazılmış ve resmedilmiş olmasıdır. Yani bu sadece bir oyuncu başarısı değil. Hele ki çok derinlere inmemiş standart Star Wars hayranlarının en sevdiği karakter genelde Han Solo'dur. Çünkü o asidir, havalıdır, güzel kızı kapar, maceradan maceraya koşar, serseriliği sevimlilik içerisinde kaybolur gider. O yüzdendir ki Star Wars antoloji filmleri duyurulduğunda, bunlardan birinin Han Solo olması; gerek Harrison Ford gerekse yazılan bu harika karakter sayesinde filmi en çok beklenen Star Wars projesi yapmıştı. Peki Disney bu büyük karakterin içini eskisi gibi doldurabilecek miydi?

Cevap ne yazık ki hayır. Ama durun; Solo kesinlikle kötü bir film değil, iyi bir Star Wars filmi olmasının yanında bence çok da iyi bir soygun ve suç filmi. Ama Alden Ehrenreich ne yazık ki Han Solo değil. Çekim aşamasındaki sıkıntılara, Alden kapalı kutusundan da beklenenin çıkmaması da eklenince sonuç üzücü olmuş. Ama evren referanslarıyla ön plana çıkan, bildiğimiz sinema evreninin en karanlık zamanlarını filmin tonuyla doğru orantılı bir şekilde resmeden, Han Solo ve Chewbacca efsanesinin nasıl bir araya geldiğini, hepsinden öte ikilinin Millennium Falcon'un kokpitine nasıl oturduğunu anlatan; beklediğimden de iyi çıkan bir film Solo. Disney'in antoloji filmlerinde ana evren filmlerini neredeyse geçmeye başladığının bir diğer kanıtı. Donald Glover'ın role cuk oturuşunu ve performansını da söylemeden geçmemek gerek. İzlememeniz için hiçbir neden yok. **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Keşke Harrison Ford'u CGI'la gençleştirselerdi. Yine de iyi seyirlik. ★★★☆☆

JURASSIC PARK: FALLEN KINGDOM

YÖNETMEN: J. A. Bayona **OYUNCULAR:** Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Jeff Goldblum, Rafe Spall **IMDb NOTU:** 6,4





Sizi bilmiyorum ama serinin iki filmdir gidişatına bakınca bir sonraki filmde cyborg dinozorlar ya da uzayda dinozor dehşeti falan bekliyorum artık ben. (Dino Crisis 3 yapmıştı onu de mi? Pardon.) Zira ilk filmdeki ev yapımı Indomnious ve "Tut oğlum tut!" deyince paçadan yakalayan Raptor'lardan sonra seri bir adım daha ileri gitmiş. Bu sefer de sunum lazeriyle işaretlediğimize saldıran ya da insana numara çekerken izleyiciye gülerek göz kırpan dinozorlarla karşı karşıyayız.

Filmin seçtiği bu formül milyon dolarlık ciddi bir proje yerine basit bir komedi filmi olsaydı tutabilirdi aslında. Dinozorun duvardaki "Patlayıcı Gaz" yazısını okuduktan sonra son sürat topukladığı sahnede uzun süredir gülmediğim kadar güldüm mesela. Ağlanacak halimize gülmek dediğimiz şey de tam olarak bu, korkmak için geldiğimiz filmde şapşik dinolara gülüyoruz.

Bir özel parantezi de Chris Pratt'e açmak isterim. Kendisini ben de çok sevsem de birbirinin tıpatıp aynısı haylaz çapkın rollerinden gına geldi artık. Zaten iki filmdir Bryce Dallas Howard'la öpüşüp öpüşüp ayrılmalarından yönetmenin sürünceme fetişini çıkarmak zor değil. Birkaç güzel sahne ve görsel efekt haricinde evde oyuncak dinozorlarını dövüştüren bir çocuğun yazdığı bir filme benziyor bu haliyle Fallen Kingdom. Filmin finali de tezimi ispatlar nitelikte zaten ;) **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Youtube'a "en komik dinozor videoları" yazıp izleyin, bunu izlemiş olursunuz. ★★☆☆☆







EGE SAĞIN

YÖNETMEN: Carlton Cuse, Graham Roland **OYUNCULAR:** John Krasinski, Wendell Pierce, Abbie Cornish, Ali Suliman, Dina Shibabi **IMDb PUANI:** 8.3

TOM CLANCY'S JACK RYAN

Tom Clancy's Soluk Soluğa

Normalde bu tür dizileri izleyen biri değilim ama John Krasinski'ye *The Office*'te başlayan hayranlığım sebebiyle *Jack Ryan*'a bir şans vermeye karar verdim. İyi ki de vermişim zira uzun zamandır izlediğim en heyecanlı dizilerden biriydi ve aslında bu türü sevdiğimi fark ettirdi. 2. sezonunun da yolda olduğunu bilmek mutlu ediyor. Peki neden bu kadar sevdim *Jack Ryan*'ı?

Sanırım bir numaralı faktör temposu. Kısa diziler tempoyu çok daha iyi ayarlayabiliyor ve *Jack Ryan* izleyiciyi soluk soluğa bırakarak bu konuda zirve yapıyor. İzlerken heyecandan nefesimi tuttuğum sahneler arka arkaya gelirken "bir bölüm izleyeyim" diye oturduğum hâlde dizinin yarısını izleyip kalktım. İnanın bana Tomb Raider inceleyecek olmasam tek oturuşta tamamını izleyebilirdim. Bölüm sayısını 13 yerine 8 yapmak çok akıllı bir hamle olmuş ve Netflix'in dizileriyle ödüle doyamadığı dönemde ilk kez çok dişli bir rakip çıkarmışlar. Bu açıdan Amazon'u tebrik etmek gerekiyor.

Ofisin ötesindeki dünya

Açıkçası başlamadan önce John Krasinski'nin Jim Halpert rolünden çıkamayacağından endişeliydim. Karizmatik, iyilik ve etik timsali bir masa başı çalışanını canlandıracaktı sonuçta. Fakat neyse ki endişem boşa çıktı. Hatta *The Office*'teki tecrübesinin Jack Ryan karakterini canlandırmasına ciddi anlamda katkı sağladığını söyleyebilirim. Ama bu Jack karakterinin inandırıcılığını ve özgünlüğünü baltalayacak seviyede değil. Üstelik saha görevlerinde yaşadığı endişeler, tereddütler, vicdani sıkıntılar, acılar… Hepsini harika oynuyor. Oynamayıp yaşadığını hissediyorsunuz.

Yardımcı rollerdeki oyuncuların performansları da takdire şayan. Patronu, akıl hocası ve bir nevi ortağı gibi konumlanan James Greer karakterini canlandıran Wendell Price harika bir iş çıkarıyor. Çok sert ama öğrencisini önemseyen bir öğretmen havasında ve bürokratik bilgisiyle Jack'in idealizmini dengeliyor. Terörist liderinin eşi Hanin rolündeki Dina Shibabi de baskıcı Orta Doğu kültüründe çaresiz kalan bir kadın rolünü de çocuklarını kurtarmak için buna baş kaldırıp her şeyi deneyen anne rolünü de kusursuz oynamış. Gözlerinde bir coğrafyanın kadınlarının ortak acılarını görebiliyorsunuz. Bir zamanlar sevdiği adamın bir teröriste dönüşmesi sonucu yaşadığı hisleri sadece bakışlarıyla anlatabilmesi dizinin de anlatımını güçlendiriyor.

Gri bölge

Baş düşmana gelirsek… Süleyman diye geçen terörist liderini Ali Suliman canlandırıyor. Burada ayrı paragraf açmamın sebebi, dizinin güçlü yönlerinden birinin Suliman'ın performansı kadar Süleyman karakterinin işlenişi olması. Batıya karşı cihat ilan eden ve acımasızca sivilleri katleden adamın oraya nasıl geldiği özenle anlatılmış. Çocuk yaşta bombardıman sonucu yetim kalması ve kardeşiyle birlikte Fransa'da büyümesi, sonra orada yaşadıkları ve ırkçılık… Fransa'da göçmenlerin hızla radikalleşmesi ciddi bir problem ve dizide de üzerinde epey duruluyor. Fakat bir yandan kendini kurtarmaya çalışana dahi ön yargıyla yaklaşılması, ırkçılık yapılmasının da bu radikalleşmeye katkıda bulunabileceği gösterilmiş. Aynı zamanda Süleyman'ın aile sevgisi, şefkati, altındaki askerlere karşı ahlaklı ve eşitlikçi lider duruşu çok daha derin bir karakter sunumu oluşturuyor.

Suriye İç Savaşı'nın sonuçlarını ve bundan her coğrafyadaki sivillerin de askerlerin de bürokratların da nasıl etkilendiklerini epey tarafsız biçimde göstermeyi başarmış *Jack Ryan*. İyi oyunculuklar, müthiş bir tempo ve başarılı sinematografiyle 8 bölümlük bir şölen. Mutlaka izleyin.

Türkiye Durağı

Dizinin önemli bir kısmı da mültecilerin geçiş noktası olduğu için Türkiye'de geçiyor. Kadın ticaretiyle ve göçmenleri kaçırmakla uğraşan Adana mafyalarına geniş bir pencere açmışlar. Özellikle ekiple muhatap olan Tony lakaplı Adanalı mafya elemanının ettiği içten küfürler tebessüm ettiriyor. Gerçekçilik konusunda derslerine çok iyi çalıştıklarını görüyorsunuz.

Öte yandan başarısız noktalar da var. Örneğin mülteci kampında yayını gösterilen bir Türk kanalındaki altyazıların çevirisi korkunç ve eksikti. Google'a verseler bile çok daha iyi iş çıkardı, öyle söyleyeyim. Böyle bir özensizlik Amazon'a yakışmıyor. Bir diğer rezalet de üzerinde kocaman Turk Air yazan ve çakma THY logosu bulunan uçaktı. Resmi anlaşma yapamıyorsan hiç gösterme. Zaten Adana havalimanındasın, herkes Türk. İnandık yani Türkiye olduğuna, oraya fason Türk uçağı koymak dizinin inandırıcılığını baltalıyor.

Son olarak bir güldüren, bir de düşündüren ayrıntıyla tamamlayayım. Karakterlerimizin güzel bir görüntü yönetmenliğiyle gökyüzünden takip edilen arabasında son ses Çekirgeyi Salıverdim çalması yabancı bir dizide ender rastlanacağından tebessüm ettirdi. Düşündürene gelirsek... Adanalı Tony, ona kötü kötü bakan Jack Ryan'a şöyle diyor: "İyi adam olduğunu, benim de kötü adam olduğumu düşünüyorsun. Bu belki doğru. Ama ben de Amerika'da güzel bir şehirde doğsaydım belki ben de iyi bir adam olabilirdim. Coğrafya kaderdir dostum. Dünya bir fırın ve biz de pişirdiği çamurlarız..."

EDİTÖRÜN NOTU: Güncel jeopolitik konuları çekinmeden işliyor, başarılı oyunculuklar sayesinde 8 bölümlük keyifli bir seyir sunuyor. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Dave Holstein ○ **OYUNCULAR:** Jim Carrey, Frank Langella, Judy Greer
YAYINLANDIĞI KANAL: Showtime ○ **IMDB NOTU:** 7,0

KIDDING

Jim Carrey'nin birkaç senedir ortalarda görünmediğini, resme ve sanatın başka dallarına yöneldiğini onu takip edenler çok iyi bilecektir. İçinde her zaman bir arıza barındıran bu müthiş adam, özellikle eski sevgilisinin intiharının ardından çokça değiştiğini hiç saklamadı ve doğru projeyi bekledi durdu. Eternal Sunshine of the Spotless Mind'da birlikte çalıştığı Michel Gondry karşısına tekrar çıktığında ve yapmak istediği şeyi anlattığında, bunun doğru proje olduğuna inandı ve geri döndü.

Henüz 3 bölüm yayınlanan Kidding henüz ilk anlarında bile ne yapmak istediğini belli edip, kırılmaya müsait kalbimize yumuşak okları batırmayı amaçlıyor. Bir çocuk şovunu, o şovun etrafındaki hiç de çocuklar için olmayan olayları, bir adamın yıkılan dünyasını yapabildiği en iyi şey olan şovu üzerinden tekrar kurmaya çalışmasını anlatan; kurgusuyla tanıdık bir Gondry işi Kidding. Jim Carrey'nin her halinden özlediği belli iştahlı oyunculuğu, diğer harika oyuncularla birleşince ortaya çıkan iş bir de döndürüp diğer yanağınıza vuruyor. Dayak atan kara komedi dizilerinin son kalesi olan Kidding'in 10 bölüm sürecek olan ilk sezonuyla neredeyse bir sinema filmine yaklaşan kalitesini koruyabilirse birçok ödülü toplaması işten bile değil. Jim Carrey'nin Altın Küre ve Emmy ödülleri de çoktan paketlenmiş bir kenarda duruyordur verilmek için. ■ POZAN



YENİ DİZİ

EDİTÖRÜN NOTU: Böyle büyük isimlerin sürekli bir araya gelmediği ortada. Harika bir geri dönüşe şahit olmak için kesinlikle bir şans verin. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Sam Catlin, Seth Rogen, Evan Goldberg ○ **OYUNCULAR:** Dominic Cooper, Joseph Gilgun, Ruth Negga ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC ○ **IMDb NOTU:** 8,1


3. SEZON

PREACHER

Preacher'ın önceki sezonlarının zaten kafasının kırık olduğunu mu düşünüyorsunuz? Hele bir bu üçüncü sezonu izleyin siz. Tanrı, Şeytan, Ölüm, cadılar, Hitler, vampirler, mesih(ler), Vatikan, her şey öyle bir birbirine giriyor ki...

Sezon 2 spoiler'ı geliyor: En son Jesse ve Cass'i perişan bir halde, Tulip'in cesedini arabayla kırsal bir yerlere götürürken bırakmıştık. Son replikler şahaneydi, Cass "Sana uzun zamandır söylemek istediğim bir şey var: Senden nefret ediyorum." demiş, Jesse de "Benden şu an mı nefret ediyorsun? Hele biraz daha bekle" diyerek 3. sezona duyduğum merakı tavan yaptırmıştı. Cass'in oğlu falan baymıştı biraz, dolayısıyla şüphelerim de yok değildi ama bomba gibi olmuş sezon.

Her şey ayrı bir kafa zaten, Şeytan'ı yavşak yapmışlar, Hitler iyice dingile bağlıyor, teyze bodrumunda yaşayan vampirler çok naif, Tulip'in rolü nihayet önemli hale geliyor yavaş yavaş, Grail'in başındaki iğrençlik abidesi hem mide bulandırıyor hem gülümsetiyor, hepsinden önemlisi de Jesse geçmişiyle yüzleşiyor.

Yıllardır her hafta yana yakıla beklediğim bir dizi sezonu olmamıştı. 4. sezonda üstüne çıkabilecekler mi, şimdi asıl soru o. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Bu kadar manyaklık, bu kadar aşırılık nasıl olduysa ayağı yere basan bir şekilde işlenmiş, şahane sezon olmuş. ★★★★☆



○ **YARATICILAR:** Simon Duric, Hania Elkington
○ **OYUNCULAR:** Sorcha Groundsell, Percelle Aascott, Guy Pearce
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix
○ **IMDb NOTU:** 6,3

The Innocents

Bir yolculuk hikâyesi anlatıyor The Innocents. İngiltere'de bir kasabada yaşayan lise öğrencileri June ve Harry'nin evlerini terk ederek kaçışlarını anlatan ilk bölümün ardından, konuyu yavaş yavaş anlamaya başlıyoruz. June'ın annesindedir bütün olay; ani duygusal değişimler sonucunda, dokunduğu insanın bedenine dönüşmekte, görünümüne sahip olduğu diğer insansa geçici süreliğine çevrimdışı kalıp baygın yatmaktadır. June'a gelince, o da başka kişilerin vücuduna girer, annesinden farkıysa o kişilerin anılarına, bilinçaltına da sahip olabilmesidir.

Dizi hakkındaki duygularımın da ana ve yardımcı karakterler gibi gidiş - gelişler yaşadığını söyleyebilirim. Bazı bölümlerin sonunda bir sonraki bölüme önleyemediğim bir merakla geçmek isterken, bazılarının sonunuysa klişe kelimesinin bile zor tanımlayacağı şekilde kalıplaşmış ve tekdüze buldum. Bana göre bir diziyi sevdiren en önemli etken yan karakterler. Öyküde June'ın erkek kardeşi Ryan dışında, sevimli ve değişik kimse olmadığı gibi, birçoğu da fena halde itici ve gene, maalesef, klişe görünüyorlar. Hele son iki bölümde iyice "kötü adam" rolüne geçen karakterin amacı, hadi onu anlasak bile amacının psikolojik kaynakları hakkında doğru düzgün bir bilgi alamıyoruz izleyici olarak. Bütün bu eksiklerine rağmen, gençlik - polisiye- bilim kurgu - dram - romantizm türlerine ilginiz varsa, en azından ilk bölümlerine şans verebilirsiniz. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Belki izlenmeyecek kadar kötü değil fakat farklı farklı türleri bir araya getiren doğaüstü, ilginç teması, yapımı kurtarmıyor. ★★☆☆☆

EMRE KARAOĞLU

DARON MALAKIAN AND SCARS ON BROADWAY

DICTATOR

Soad yoksa daha iyisi var

YENİ ALBÜM

2003 yılından beri aktif olarak kulaklarımızı şenlendiren Scars on Broadway, tam on yıl aradan sonra canavar gibi bir albümle tekrar hayatımıza girdi. Hatta hayatıma girmekten daha ileri giden Dictator, yaklaşık 3 haftadır benimle yaşıyor. Albümün genel havası "off ya bir tane tırt şarkı yok" seviyesinde. Albümün ilk parlayan ve 23 Nisan'da kliplendirilmiş parçası Lives, gerçekten tek başına henüz albüm bitmeden başa almak için üretilmiş ve kendisinden sıkılmak pek mümkün olmayan bir hadise. Lives'in videosu System of a Dawn'ın nefis kliplerini aratsa da buna da şükür. Albümde 12 adet hepsi birbirini parçalayacak kadar iyi olan şarkı mevcut. Bu şarkıların onu Daron Malakian imzası taşırken iki tanesi cover.

Bu arada ekibin adının değiştiğini fark etmişsinizdir diye düşünüyorum. Bu hareket bana Daron beylerin grubu tamamen himayesine aldığını düşündürüyor. Hatta uzun süredir dönen Scars on Broadway, System of a Down'ı baltalıyor hikâyeleri artık daha net bir şekilde ayak seslerini Dictator albümünde duyurmaya başladı. Her ne kadar Daron Malakian bu durum hakkında biz kimsenin düşmanı değiliz tadında açıklamalar yapmış olsa da dinleyiciler son albümdeki ağır SOAD gölgesini fark etmiş durumdalar. Nasıl fark edilmesin ki? Daron reyiz albümü zaten 2012'de 10 günde kendi başına kaydetmiş. Hatta SOAD geri döner diye de bugüne kadar kayıtları bir köşede tutmayı tercih etmiş, ama Serj Tankian'ın gönülsüzlüğüne de bir yere kadar sabredebilmiş ve salmış albümü üstümüze. Tabii o zamanlarda ortada ne Trump var ne de dünyada böylesi yoğun bir içine kapanma, veya hadi adını koyalım: Tutuculuk ve aşırı sağcılık var. İşte Malakian'ın o dönemde yaptığı albüm gelip bugünün dünyasının politik atmosferine cuk oturuyor ve tabii ki System of a Dawn'ın zamanında sağlam yerdiği dünya meselelerini gündeme getirmeye kaldığı yerden devam ediyor.

Albümün geneli gerçekten pek başarılı ve maalesef bana SOAD'ı anımsattığı için dinliyor olabileceğimi zaman zaman düşündürüyor. Tatlar SOAD şarkılarına pek yakın ve bu beni rahatsız etmiyor. Hatta albümden bahsederken "SOAD'ın gitaristinin yeni albümü" diyerek özetliyor, ardından gruba haksızlık ettiğimi düşünerek fenalık geçiriyor veya bir Angry Guru daha patlatayım da kendime geleyim diye sakinleşiyorum. Hazır şarkılardan bahsediyorken albümün tümü benim favorim gibi yine de kayırdığım yavrucaklar yok değil. Lives, Angry Guru, F*ck and Kill, Talkin' Shit ve daha önce bahsettiğim iki cover'dan biri olan Assimilate (1982 temelli Kanadalı elektronik müzik grubu Skinny Puppy'e ait). Albümdeki diğer cover'sa Yunan sanatçı Stamatis Kokotas paçası Gie Mou Dictator. Çok da uzatmadan kısaca söylemek gerekirse Dictator inanılmaz olmuş, hatta ve hatta yılın metal albümü olması çok bir mümkün.



BOŞ ŞARKISI OLMAYAN ALBÜM TANIMINI UZUN ZAMANDIR YAPAMIYORDUK. YAPTIK.

EDİTÖRÜN NOTU: Dictator bu yaz çıkan en başarılı albümlerden biri. Eğer grubun düşünce yapısına bir tavrınız yoksa albümden keyif almamak için hiçbir sebebiniz yok. ★★★★★







LEONARD COHEN'İN HİÇ YAYINLANMAMIŞ KİMİ KAYITLARI ALBÜM OLUYOR. YÜREĞİMİZ BURUK AMA ÇOK ÇARPARAK DİNLEYECEĞİZ.



ALICE IN CHAINS
RAINIER FOG

İnanılması güç ama Alice in Chains'in Layne Staley'siz yolculuğunun dokuzuncu yılına ve üçüncü albümüne gelmişiz. O albümden bu yana grubun müziğinde ya da elemanlarında pek değişim olmadığını görmek de mutluluk verici.

Tamam, grup üçüncü Layne'siz albümüyle daha bir oturmuş, bu önemli değişimlerden biri. Özellikle Jerry Cantrell'ın bu albümde William DuVall'a daha fazla güvenip vokallerde kullanması da bayağı hoş bir değişiklik olmuş. Özellikle Drone'da bu vokalleri rahatlıkla duyabiliyorsunuz ki albümün tamamına bakacak olursak Drone benim şimdilik favorilerimden. Şarkıdan çok fazla bir şekilde Dirt dönemindeki Alice in Chains'in havasını alıyorum, özellikle bas gitarın tonları muazzam.

Aslında bu hissiyat albümün tamamına hâkim. Black Gives Way To Blue'nun karanlık bir albüm olduğu gerçeğini kabul ediyorum, ancak Rainier Fog tam manasıyla bir Alice in Chains albümü karanlıklığını veriyor. Layne Staley'siz ekibi 2009'daki ilk işlerinden beri savunuyorum, sonuçta grubun müzikal olarak beyni olan Jerry Cantrell hâlâ hayatta ve hâlâ harika riff'ler çıkarıyor, şarkılar yapabiliyor. Rainier Fog da yeni Alice in Chains'i savunmamı daha da kolaylaştıran bir albüm olmuş. Şimdilik tek eksisi albümün çıkış vakti. Yaz vakti çıkan grunge albümü mü olur yahu? Verecektin bunu bize Kasım sonu gibi, o havayla bunalımlardan çıkamayacaktık be Alice in Chains. ■SABRİ

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer hala "Layne'siz Alice in Chains olmaz" diyen tuhaf insanlardansanız bence inadınızı bırakıp şu muazzam albümü dinleyin. Zaten grunge yapan kaç grup kaldı ki? ★★★★☆

EMINEM
KAMIKAZE

"Rapin de dönemlerini olduğunu biliyor muydunuz?" diye bir soruyla giriş yapmak istiyorum, çünkü Kamikaze onun bir kanıtı. Eminem gibi 90'lar ortalarında çıkmış, rapin geçirdiği evrime uzun bir süredir tanıklık eden ve bu evrimin parçası olan bir adamın elinden, özellikle şu anki "trap" ve "mumble rap" akımına bayağı kavga açan bir albüm Kamikaze. Aynı zamanda son dönemdeki işlerini negatif olarak eleştirenlere de laf eden bir albüm. İşin komik yanı albüm bir anda ortaya çıktı. Bir gün Eminem sosyal medyalardan "e hadi buyurun yeni albüm" diye Kamikaze'yi salıverdi. Hani albüm adının hem içerik olarak hem de çıkış olarak hakkını veriyor.

Müzik kalitesi olarak da fena bir albüm değil Kamikaze. Altyapı olsun, prodüksiyon olsun, Eminem'in flow'u olsun her şey harika. Ancak tuhaf bir şekilde albümü o kadar dinlememe rağmen özellikle isim olarak hatırladığım herhangi bir şarkı yok. Bir tek Venom aklımda kalanlardan, onun da sebebi yakın zamanda çıkacak Venom filminin OST'sinde olacağından. Şarkılarda onları öne çıkaracak bir şeyler eksikmiş gibi hissediyorum sürekli.



Bir şey kesin, bu albüm Eminem'in son dönemde yaptığı en iyi işlerden biri. Ancak sürekli düşünüyor insan, özellikle içerik olarak bu kadar önüne gelen herkese saydıran bir albüme gerek var mıydı? Eminem'in rap piyasasında ne kadar süredir bulunduğunu bilerek albümü değerlendirince bayramlarda "nerede o eski bayramlar…" diyen dedeymiş gibi düşünmeden edemiyor insan. Ama şimdi bir yandan da dürüst olmam lazım, Pusha-T'nin Drake diss'inin tadı damağımda kalmıştı, tamamı tüm sektöre diss olan bir albüm fena olmadı. ■SABRİ

EDİTÖRÜN NOTU: Eminem yine hızlı, yine öfkeli. Ama bu sefer bayağı öfkeli ve kariyerini riske atıp atmadığı da pek umurunda değil. Kamikaze'ye hazır, heheh. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

GRAND BLUE

Biraz deniz, bolca hayvanlık

Eee, iki ay üst üste saççççma sapanlığın dibini görmüş anime yazmayacağım diye bir kaide yok. Yaz sezonundan en sevdiğim iki anime de buz gibi komedi anlayışıyla bunaltan havalarda ciğer donduran cinstendi, elden ne gelir? Asobi Asobase'yi birazcık çok azıcık daha fazla seviyorum ama Grand Blue'nun da pek aşağı kalır yanı yok.

Çok da naif bir giriş yapıyor seri. Kahramanımız Iori üniversiteyi kazanmış ve deniz kıyısındaki çocukluğunun geçtiği şehre, amcasının yanına taşınıyor. Denizden gelen esintiler, güneşin sudan yansıyan ışıltıları… Yeni hayatı için heyecanlı. Amcasının işlettiği dükkâna geliyor, "Acaba burada nasıl insanlarla tanışacağım?" diye düşünerek kapıyı açıyor ve… içip içip birbirine bağıran bir sürü çıplak adamla karşılaşıyor. Gerisingeri kapıyı kapatıyor. Hayal gördüğüne inanmak isteyerek, tekrardan "Acaba burada nasıl insanlarla tanışacağım?" diye kapıyı açıyor ancak eh, manzara değişmiyor, hatta Iori'nin de onlardan biri olup hayallerindekinden çok farklı bir üniversite ortamına girmesi de çok zaman almıyor. O da eğilimliymiş, yapacak bir şey yok.

Yani nasıl anlatayım serinin espri anlayışını… Notları kötü, kız arkadaşı olmayan, leş sınıf arkadaşları ekibi yine içip içip dağıtırken arkadaşlarının birinin orada olmadığını görüyorlar ve "Yoksa kız arkadaş mı yaptı?" diye şüpheleniyorlar ve telefonla arayıp gerçekten de öyle olduğunu görüyorlar. İhanete uğramış gibi hissediyorlar doğal olarak ve hepimizin yapacağı gibi ilişkiyi mahvetmek için elemanın evine gidiyorlar. Eleman kızla birlikteyken içeri atılan porno dvd'ler, kız ismiyle mesaj yazmalar derken kızı nihayet kaçırıyorlar. Yolda kızla ayrılık konuşması yaparken üzülüyorsunuz elemana, ama diğerlerinde buruk bir zafer hissi var. Ama Iori bu işin böyle sonlanmayacağını hissediyor. "Onu küçümsemeyin, ondaki ezikliği hissedebiliyorum" diyor ve kızdan ayrılan eleman onu aynen haklı çıkarıyor: "Eh madem artık sevgili değiliz beni arkadaşlarınla tanıştırırsın değil mi?" Ve işte o an, eleman yediği yumruklar sonrası kanlar içinde yere düşerken gerçek dostluğun, birbirini tanımanın güzelliğini hissediyorsunuz. Gözlerde bir damla yaş…

Sapık, hayvanlık bir seri Grand Blue. Oğlanların danazorluğu, kızların tuhaflığı derken her bölümü eğlenceli. Ha animenin bir de dalgıçlık teması var, arada derede "dalgıçlık da şöyle güzel, şöyle yapılır" tadında muhabbetler de geçiyor ama odak o değil, dalgıçlığa ilginiz yoksa falan da hiç dert etmeyin yani. Sürüsüyle yanlış anlaşılma, sürüsüyle sırttan bıçaklama, leşlik, kepazelik hakkında seri komple.







GİDECEĞİM VE BUNU 'GİDEMEZSİN' DİYEN HERKESİN GÖZÜNE SOKACAĞIM.

YENİ ANİMELER

Sağdan soldan yeni duyurular: Kemono Friends 2, I'm Glad I Could Keep Running, Close Open, There is a Dark God of Destruction Next to Me, Kotobuki, Dark Lord Retry, Over Drive Girl 1/6, Joshi Kausei, Afterschool Dice Club, Stand My Heroes, Azur Lane, Gift Plus Minus, Young Disease Outburst Boy, Adult Armor Shop, The Royal Tutor filmi, Macross Delta filmi (öff).

Kaiji'yi özleyen vardır eminim. Yan mangası **One-Day Outing Chronicle Leader** da animeleşiyor.

Black Clover'ın animesi 51 bölüm olarak duyurulmuştu ama devam edecekmiş.

Sevilen arıza serilerden **The Disastrous Life of Saiki K.**'nın üçüncü ve son bir sezonu daha olacakmış.

Madoka Magica'nın telefon oyununu **Magica Report**'un da TV serisi geliyor. Biraz gereksiz mi ki sanki?

Eski Fukushima Gainax, yeni adıyla Gaina stüdyosu iki anime filmi duyurdu: **Uru in Blue** ve **Aim for the 3**.

Grisaia: Phantom Trigger animesi için başlatılan 100 bin dolarlık kitle fonlaması kampanyası başarıyla sona erdi.

Is the Order a Rabbit'e 2019'da bir Ova, 2020'de de 3. sezon geliyor.

Kasım'da **Drifters**'ın 15. bölümü modundaki bir Ova çıkacak.

ReZero'ya Emilia'yla Pack'in tanışmasını anlatan bir bölümlük ikinci bir Ova duyuruldu. İlk Ova da bu ay Japonya'da gösterilecek bu arada.

E NİHAYET CRUNCHYROLL

Dünyanın en büyük online anime yayıncısı Crunchyroll, Türkiye'de de hizmet veriyor muhtemelen bildiğiniz gibi. Yalnız yıllardır Flash tabanlı iğrenç video oynatıcısıyla deli ediyordu insanı. Video donar, her ileri-geri sardığında beklersin... Nihayet, yıllarca geç kalmış olsalar da HTML5 tabanlı yeni bir video oynatıcıya geçtiler. Şimdilik 1-2 ufak fonksiyonu eksik öncekine göre ama genel olarak kat kat daha iyi çalışıyor. Cidden elim gitmiyordu Crunchyroll'dan bir şey izlemeye daha önceleri, şimdi Gintama'ya devam.

Şahane bir güzellik daha yaptılar ayrıca. Eskiden ücretsiz üyeler animeleri HD izleyemiyordu, artık bu sınırlama kalktı.



KISA KISA

Japonya'nın RTÜK'ü **BPO**, gelen şikâyetlerin kimilerini online olarak yayınlıyor ama geç saatlerde yayınlanan animelere gelen "ya çocuklar görürse" tarzı şikâyetlerden onlar da bıkmış olacak ki bu şikâyetlerden şikâyet eden bir yorum yayınladılar geçenlerde.

ABD'de büyük **My Hero Academia** hayranı bir adam, Starbucks'ta bir bıçaklı saldırıya şahit oluyor ve diğer herkes kaçarken araya girip saldırıya uğrayanın hayatını kurtarıyor. Yaralanmış ama durumu iyiymiş. "Watashi ga kitaaa!!" diye bağırdığını hayal ettim bir an.

Eskilerden geri dönenler haberleri bol bu ay. 18 yıl sonra ilk kez bir **Slayer** romanı, 5 yıl sonra ilk kez bir **Banner of the Stars** romanı çıkıyor. Ha **Hunter x Hunter** da 5 ay sonra geri döndü, bakalım ne kadar dayanacak.

The Promised Neverland'in mangasında son hikâye başladı. **Gundam Thunderbolt** ve **Monster Musume** mangaları araya girdi. **My Youth Romantic Comedy is Wrong as I Expected** roman serisi de Kasım'daki 14. ciltte sona erecek.

Eminem'in son albümündeki Good Guy şarkısında **Tokyo Ghoul**'un Glassy Sky müziğinden ezgiler kullanılmış.

Drop Kick on my Devil'ın yapımcıları, serinin hayranlarından eğer ikinci sezon istiyorlarsa bluray ve dvd setlerini satın almalarını rica etti.

Anime müzik üreticilerinden **Akihiro Tomita**, Netflix ve o tarz hizmetler yaygınlaştıkça animelerin açılış-kapanış jenerik kültürünün de değişeceğini öngördü. Kısa açılışlar, uzun kapanışlar ve şarkıların daha çok anime içinde kullanılacağı gibi öngörüleri var.

Geçtiğimiz aylarda New Game+'ın iptaliyle ilgili otakuları ve Çin'i suçlayarak ses getiren, sivri dilli anime yönetmeni **Yamanakan** ifade özgürlüğüne karşı hamleleri nedeniyle Twitter'ı eleştirdi ve hesabını kapattı.

Back to the Future'ın manga uyarlaması çeşitli telif sorunlarından ötürü iptal oldu.

Japon okurlar arasında "gece insanı uyutmayan **korku mangaları**" temalı bir oylama gerçekleştirildi. İlk üç şöyle: Jigoku Sensei Nube, Karada Sagashi, Kyofu Shinbun.

Twitter üzerinden 11 bin kişinin katıldığı yarışmada **Sword Art Online**'ın en sevilen karakteri Yuuki seçildi. Sinon 2., Asuna 3. oldu. Asuna gözden ırak olunca gönülden de mi ırak oldu, hayırdır?



Tuzlu Dünya

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte Dünya'nın nasıl bir kıyamet senaryosuyla karşılaşabileceği konusunda varsayımlara bu sayfalarda sık sık değindik. Ancak robotlar vs. derken günümüzün doğa sorunlarını da atlamamak gerekiyor. Güney Kaliforniya Üniversitesi araştırmacılarının yaptığı çalışmaya göre, doğal kaynakları bitmeye başlayan içme suyunun deniz suyundan tuz arındırılarak elde edilmeye başlaması okyanus ekosistemi için büyük bir sorun teşkil ediyor. Ters ozmos başta olmak üzere farklı yöntemlerle deniz suyundan arındırılan tuz doğal ortama dönerken önemli miktarda su azaldığı için okyanusların tuzluluk oranı artıyor, bu da tuza duyarlı organizmaların zarar görmesi anlamına geliyor. Araştırmacılara göre bu artış 21. yüzyılın en büyük sorunlarından biri olacak.

Ayrıştırılan sudan arta kalan tuzun içmeye uygun olmayan suyla seyreltilmesi bu problem için güzel bir çözüm önerisi, üretim tesislerine eklenecek birkaç adımla bu öneri hayata geçirilebilir. Dört milyar insanın susuzluk sorunu yaşadığını düşünürsek, kaliteli arındırma sistemleriyle kıyamet gününü biraz daha erteleyebiliriz. Böylelikle dört bir yanda Taş Devri'ne giren maymunlara ele geçirecek güzel bir dünya bırakabiliriz. ■ **ARES**



Elon Musk'ın Başı Dertte

Son zamanlarda Elon Musk'ın başı beladan kurtulmuyor. Kendisine açılan pedofili davasından bir gün sonra Adalet Bakanlığı tarafından da araştırılmaya başlandı. Tesla'nın hisseleri hakkında yaptığı yanlış bilgilendirmelerle suçlanan Elon Musk'a davayı açan taraf ABD Menkul Kıymetler ve Borsa Komisyonu. Önemli suçlamalar nedeniyle Tesla'nın hisseleri 20 puanlık bir düşüş gösterdi. Geçtiğimiz aylarda CEO'luktan alınma oylamasından kurtulmayı başaran Musk, dürüstlüğü önemsediğine yönelik yaptığı açıklamalarla temkinli davranıyor. Araştırma ve davanın süreci neyi gösterecek bilinmez ama birçok yatırımcının maddi desteğini alıp kendi bildiğini okumaya çalışması, üzerindeki kara bulutların yakın zamanda dağılmayacağını gösteriyor. ■ **ARES**



72.0 Uzay FM

Uzayda yaşayan canlıları keşfetmekte kullanılan en önemli yöntemlerden biri de sinyal takip etmektir. Günümüzde birçok filme ya da kitaba ilham kaynağı olan sinyal dinlemede amaç yeryüzündeki insanlar tarafından oluşturulmamış bir sinyali yakalayarak bunu anlamaya ve kaynağı bulmaya çalışmaktır. Şimdiye kadar manuel olarak gerçekleştirilen bu işlemde yapay zekâdan yardım alan araştırmacılar sayesinde uzayda yalnız olmadığımıza dair kanıt bulma konusunda ilk adım atıldı.

Kozmik ıslıklar olarak adlandırılan hızlı radyo patlamalarını inceleyen yapay zekâ, kendisine öğretilen manyetize nötron yıldızları ya da kara delikler tarafından gelmesi olası sinyalleri elediğinde geriye 72 farklı sinyal buldu. Uzayın sırlarını tam olarak çözemediğimizi düşünürsek direkt olarak uzaylılar tarafından oluşturulduğunu söylemek zor olsa da bu sinyallerin tam olarak çözümlenmesi uzay hakkında birçok yeni bilgi edineceğimiz anlamına geliyor. ■ **ARES**



Ev yapımı kurbağa

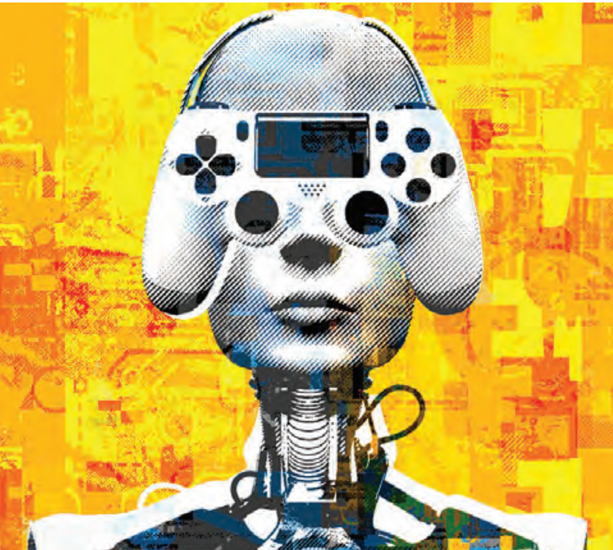
Canlı yayında kendisine gen değiştirici enjekte etmesiyle ünlenen eski NASA çalışanı biyokimyacı Josiah Zayner benzer prensiple geliştirilmiş gen değiştirme kiti sayesinde kurbağa genleri üzerinde kolayca değişiklik yapılabileceğini açıklamış. 499 dolar etiketiyle satışa sunulan The Odin isimli kit sayesinde kendi mutant kurbağalarımızı yaratabileceğiz. 6 adet yeşil ağaç kurbağasıyla satılan kiti kullanarak kurbağaların çeşitli özelliklerini değiştirebilmek kulağa ilginç gelse de özellikle belirtmeliyim ki kişisel olarak zevk için hayvanlara zarar vermenin hiçbir koşulda doğruluğu yoktur. Kurbağalar gibi soğuk kanlı bazı hayvanlar için herhangi bir koruma yönetmeliği olmasa da yakın bir zamanda hayvan hakları örgütlerinin bu işe el atması olası. Youtube'da slime yerine kurbağa videoları görmeye hazır mıyız emin değilim. ■ ARES

Sineklere ölüm mü?

Her türün doğa içerisinde önemli bir dengeye sahip olduğunu bilsek de insanlar arasında ölümcül hastalıkların yayılmasına neden olan sineklere karşı pek sempati duyan yoktur diye düşünüyorum. Londra Kraliyet Koleji'nde yapılan araştırmaya göre sineklerin genlerini değiştirerek her yıl milyonlarca kişinin hayatını kurtarmak mümkün. Cinsiyeti belirleyen geni değiştirerek sinek popülasyonu içerisindeki dişi sayısı azaltılabiliyor.

Dişi ve erkek 450 sinekle başlanan deneyde sekizinci jenerasyonda hiçbir dişi sineğin bulunmadığı gözlemlenmiş. Bu, bilim insanlarının gen değişimiyle bütün bir türü ilk defa yok ettiği ilk araştırma. Henüz yolun başında olduklarını belirten araştırmacılar açık dünyada her şeyin bekledikleri gibi rahatça sonuç vermesi durumunda bile 5-10 yıl arasında bildiri çıkmayacağını belirtiyor. ■ ARES





Takım oyunu bir başka

Go, satranç ve poker gibi tek kişilik oyunlarda insanlara karşı üstünlüğünü kanıtlayan yapay zekâ, birden çok kişiyle oynanan oyunlarda henüz o seviyede değil. Araştırma grubu OpenAI tarafından oluşturulan OpenAI Five isimli takım yakın zamanda amatör oyuncuları yenmeyi başarmıştı. paiN Gaming ve Çin All-Star takımlarıysa yapay zekâ ekibine gününü gösterdi. Ortalama 50 dakika süren maçların hepsini kazandılar.

Gerçek oyunculardan oluşan takımın önceki maçlara göre farklı kurallar olduğu için kazandığı vurgulanıyor. Örneğin önceki oyunlarında yapay zekâ takımındakiler istedikleri kahramanı seçebilirken bu müsabakada kahramanlar uzmanlar tarafından belirlenmiş. Seçilen kahramanlar kendi öğrenme algoritmaları sayesinde geliştirdikleri içgüdüsel oynayış tarzına uygun gelmemiş olabilir. Her oynadıkları maç sonrası kendilerini geliştirme hızlarının profesyonel oyunculara göre oldukça fazla olduğunu düşünürsek araştırmacıların da el atmasıyla bir sonraki zaferi kutlayan takım yapay zekâ olabilir. ■ ARES

Güncellendi 1

iPad 14:14 %91

LOG

TEKNOLOJİ VE ÇEVRESİNDE GELİŞEN YAŞAM KÜLTÜRÜ

LOG

125

www.log.com.tr

BİLGİSAYAR YOK. KABLO YOK. LİMİT YOK.

Oculus Quest

QUICK

EKİM 2018

Ücretsiz

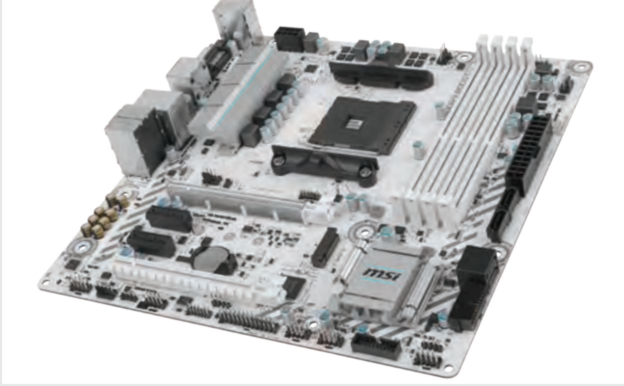
Oku

SAYILAR DERGİLERİM SAYFALARIM





Selamlar sevgili Oyungezerler! Geçen ayki daha yumuşak havalarda görüşme temennimin mecazi tarafını korumakla beraber, bu aydan itibaren sizlere somut olarak soğuk Kuzey diyarlarından sesleniyor olacağım. Ayrıca ülkemizin ekonomik göstergeleri de hâla pek iç açıcı olmadığından, hem mecaz hem de gerçek anlamlarda fırtınadan fırtınaya koşacağız gibi duruyor her türlü. O yüzden bu aya yetişemediyse bile, Kasım'dan itibaren fırlayan kur fiyatlarını gözeten, daha farklı bir listeleme yapmak niyetindeyim. Bu süreçte her türlü fikir ve önerilerinizi de benimle mail yoluyla paylaşabilirsiniz pek tabii... Sevgiyle kalın! ■ İHSAN A.



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
1.297 TL	812 TL	561 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
598 TL	296 TL	319 TL
TOPLAM: 3.883 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1600X 3.6GHZ-4.0GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.892 TL	1.455 TL	801 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.181 TL	337 TL	499 TL
TOPLAM: 7.165 TL		



SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
4.230 TL	2.849 TL	1.399 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 545MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.587 TL	217 / 703 TL	499 TL
TOPLAM: 11.484 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2XGTX1080 DIRECTCU III, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREADRIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
11.584 TL	6.706 TL	3.117 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.871 TL	2.501 / 2.087 TL	1.660 TL
TOPLAM: 30.526 TL		

PIXEL



Piksel Günlükleri

İzmir Fuarında Nemesis Dehşeti

Yıl 2000, henüz ortaokula gittiğim dönemler. Abim Uludağ Üniversitesi'ni kazandığı için Bursa'da yaşıyorduk o yıllarda. Piyasa Playstation ve Resident Evil 3: Nemesis'le sallanıyor ama bende sadece bir Famiclone var. Gene de mutluyum hayatımdan. Lakin sömestr tatilinde benden bir yaş küçük kuzenim Murat beni ziyarete geliyor İzmir'den ve bilin bakalım yanında ne var: Playstation ve Resident Evil 3: Nemesis.

Gündüz saatlerinde Test Drive 6, Street Fighter falan takılıyor ve çok eğleniyoruz ama gece olunca sıra geliyor Resident Evil 3'e. Gelgelelim bende ve kuzenimde oyunu oynayacak cesaret yok, ne de olsa çocuk sayılacak yaştayız. O yüzden joypad'i abime teslim ediyor ve yandan soluksuz biçimde izleyerek heyecana ortak oluyoruz.

Zamanında oynayan arkadaşlar bize hak verecektir, oyunun atmosferi adeta bizi içine çekiyor. Yaşadığımız dünyadan çıkıp adeta Racoon City sokaklarında buluyoruz kendimizi. Abim hayatta kalmaya çalışırken biz de bağıra bağıra yardımcı olmaya çalışıyoruz "Abi şurada kapı var!" falan diye. Hatta hiç unutmam, abimin envanterini düzenlemek için girdiği bir kayıt odasında kendini kaptırarak haykırıyor kuzenim "Alın alın, bütün silahları alın!" diye.

Nihayetinde Racoon City karakoluna ulaşıyoruz. Ve Nemesis'le ilk kez karşılaştığımız o efsane video giriyor. Nemesis'i görünce kuzenimle korkudan kaskatı kesiliyoruz. Abim de bu sürpriz saldırı karşısında çılgıncasına bir mücadele veriyor fakat gidişat pek iyi değil gibi. Nihayetinde canını kurtarmak için kaçmaya karar veriyor ve geldiği kapıdan gerisin geri dışarı çıkıyor. Ekran değişip müzik sakinleştiğinde hepimiz rahat bir nefes alıyoruz.

Fakat birden karakolun kapısı açılıyor ve sokağa hışımla Nemesis dalıyor! Böyle bir şey nasıl olur? Hâlbuki onun olduğu ekrandan çıkmıştık, ilk kez bir oyunda düşman farklı haritalarda bizi takip ediyor, ilk kez böyle bir şeye şahit oluyoruz. Yaşadığımız şok karşısında beynimiz adeta kulaklarımızdan akıyor ve bu kâbustan deliler gibi kaçmaya çalışıyoruz. Bu nasıl bir oyun teknolojisi böyle?

Nitekim o gece ben de kuzenim de pek rahat bir uyku uyuyamıyoruz korkudan. Hatta sabah olunca Murat gördüğü rüyayı aynen şöyle anlatıyor heyecan içerisinde:

"Gece rüyamda İzmir Fuarında insanlara saldırıyordu Nemesis. Hatta insanlar 'Kaçın Nemesis geliyor!' diye bağırıyorlardı!" ■ EMRE S.

KONSOL

SUPER A'CAN

Tayvan'ın Gururu

2 aydır garip konsolları ele aldığımı fark etmişsinizdir. Hepimizin ezbere bildiği konsollardansa tarihten sessizce gelip geçen bu garibanları ele almak daha bir hoşuma gidiyor çünkü. Tabii umarım sizin de hoşunuza gidiyordur.

Super A'can (ben kısaca Süper Aycan diyorum) 1995 yılında sadece Tayvan'da satışa çıkarılmış bir konsol Funtech firması tarafından. O yıllarda Tayvan gibi bir ülkede ithal konsol almanın güçlüğü düşünülürse yerli ve milli bir konsol yatırımına da şaşırmamak lazım. Donanım gücü olarak da SNES ve NeoGeo arasında bir yerlerde diyebiliriz.

Her ne kadar dönemin birincisi SNES'ten daha güçlü olsa da hiç tutmadı A'can. Zira Playstation gibi 3 boyut destekli konsollar piyasaya çıkmak üzereydi ve oyuncular 16/32-bit jenerasyonuna ilgisini yitirmeye başlamıştı. Nihayetinde de ömrü de çok kısa oldu ve sadece 12 oyunla konsol yarışına veda etti. Kendisine büyük yatırım yapan Funtech'i de 6 milyon zarara sokarak iflasa sürükledi.

Sadece Tayvan'da satışa sunulduğundan koleksiyoncular için bulunması biraz zor bir konsol. Firma ellerinde kalan konsolları da parçalamış, parçaları da dünyanın dört bir yanına satmış zaten. Farkında olmasak da hayatlarımızdan bir Aycan geçmiş olabilir yani. ■ EMRE S.



Translated by
Jeremy Blaustein

METAL GEAR SOLID'İN ÇEVİRİ ÖYKÜSÜ

Dev oyun tek çevirmene karşı

Oyunlardaki çevirilerin doğruluğunun atmosfer üzerindeki etkisi malumunuz. Her ne kadar zaman içerisinde oyunlar sinematik bir anlatım diline yaklaşıp çeviriler ve seslendirmeler bu kaliteye seviyesine yükselse de eskiden durum genel olarak pek iç açıcı değildi. Özellikle 90'larda Japon firmaların kendi bünyelerinde yaptığı İngilizce çevirilerin günümüzde komedi malzemesi haline geldiğini biliyoruz. Keza böyle bir ortamda çevirisi ve seslendirmesi efsane haline gelen *Metal Gear Solid*'in de ilginç bir öyküsü var zaten.



Jeremy Blaustein ülkesi Amerika'da Japonca üzerine akademik eğitim almış bir abimiz. Oyun piyasasına girişini 1990 yılında Jaleco'da çalışarak yapıyor ve 3 yıl sonra da Konami'nin Tokyo şubesine geçiyor. Burada *Snathcer* ve *Castlevania: Symphony of the Night* (merak etmeyin, benim de aklıma "What is a man?" geldi) gibi efsane oyunların çevirilerinde rol alıyor. Gelgelelim bir bebeği olunca aile hasretine dayanamayıp Amerika'ya geri dönüyor fakat Konami'yle bağları kopmuyor. Zira firma kısa süre sonra da yeni bir proje getiriyor önüne: *Metal Gear Solid*.

Oyun üzerinde çalışırken oyunun ne kadar devrimsel olduğuna bizzat şahit olan Jeremy adeta küçük dilini yutuyor. Bu sebeple de istiyor ki Amerikan oyuncuların yabancı hissetmeyeceği, doğal hissettiren bir çeviri olsun. Lakin bırakın tonla metni, bir de toplamda 11 saatin üzerinde seslendirme var çevrilmesi gereken. Üstelik Jeremy de tek başına! Hata yapmamak adına başlıyor askeri romanlar, Eskimo ve yerli kültürü üzerine kitaplar okumaya. Diğer yandan da Kanji sözlüklerini kurcalıyor durmadan, zira o yıllarda otomatik ve isabetli çeviri yapacak programlar da mevcut değil. O günleri şöyle özetliyor kendisi: "6 ay boyunca Haydenville'deki buz gibi ufacık bir odada tek başıma bu devasa oyunu çevirmeye çalışıyordum. Aklımı yitirecek gibi olmuştum".

Oyunun İngilizce dublajında da yönetmen olarak görev alıyor abimiz. İnsanüstü bir çalışma temposunun ardından da bütün oyunu tek başına çevirerek mucizevi bir iş çıkartıyor. Yalnız şöyle bir sorun var ki **Hideo Kojima** oyunun lokalize edilmesini değil Japonca'dan birebir çevrilmesini istediği için çeviriyi beğenmiyor, zira çeviriden ziyade senaryosu üzerinde değişiklikler yapılıyor gibi düşünüyor. "Bütün dikkatini öykü ve karakterlere verirdi, oynanış tarafıyla pek ilgilenmiyor gibiydi. Yazdığı senaryonun aralarına mini-oyunlar sıkıştırıyorduk adeta, hâlbuki o dönemler oyun yapımında süreç tam tersi şekilde işlerdi" diyor Jeremy.

Lakin oyunun piyasaya çıkmasıyla birlikte bütün oyun sektörü Jeremy'nin yaptığı işi yere göğe sığdıramıyor, hatta oyun çevirilerinde onu bir mihenk taşı olarak görüyor. Zira çevirinin ve dublajın kalitesinin piyasada bir eşi benzeri daha yok. Böylelikle de Jeremy hem *MGS*'in gizli kahramanlarından biri haline geliyor hem de uzun yıllar daha Konami'de çalışarak *Silent Hill* ve *Suikoden* gibi dev projelere de imzasını atıyor.

Sözün özü, yaptığınız işe güveniyorsanız Kojima'nın bile gözünün yaşına bakmayın arkadaşlar, sonuçlarını görüyorsunuz. ■ EMRE S.



NE İSTENİLEN NE HAK EDİLEN LİDERLER ÇIKARAN OYUN

ÖMER AKDAĞ

Bilinmeyene karşı insanın tepkisi iki şekilde gösteriyor kendini. Ya büyük bir heves/arzu/merak ya da korku. Henüz küçücük dünyamızı tanıyamamışken uzay gibi devasa bir bilinmeze bakışımız da doğal olarak bu iki uçta savrulup gidiyor. İster merakla ister korkuyla bakalım, bilmediğimizi öğrenmek için duyduğumuz iştah bizi insan yapan özelliklerden birisi.

Star Wars'lar, Star Trek'ler, Dune'lar, Wing Commander'lar… Uzaya dair tonla oyun, kitap, film, uçsuz bucaksız bir külliyat uzanıyordu önümde ve ben de elimi atabildiğim kadar uzaklara atmaya çalışıyordum. İşte böyle bir dönemime denk gelmişti Master of Orion II'yle tanışmam ve seri kişisel oyunculuk serüvenimde kendine has bir yer edinmeyi başardı.

Beni bu kadar çeken neydi bu oyuna? Başta belirttiğim gibi ilk dürtü uzaya karşı duyduğum ilgiydi doğal olarak. Ama bu ilk adımı attırsa da hiçbir oyun sadece uzayda geçtiği için hafızalarda yer etmez. MoO çok detaylı bir strateji deneyimi de sunuyordu aynı zamanda -ki "4X strateji" kavramı hayatımıza bu oyunla birlikte girecekti. Serinin sundukları bugünden bakınca çok uçuk özellikler gibi gelmeyebilir, fakat ilk oyunun 1993, ikincisinin 1996 yılında çıktığını göz önünde bulunduracak olursak MoO'nun dönemi için ne kadar yenilikçi bir seri olduğu daha iyi anlaşılır diye düşünüyorum.

Galaksinin büyüklüğü, yaşı, haritadaki oyuncu sayısı, teknoloji düzeyi gibi özellikleri belirledikten sonra birbirinden hem görünüm hem de özellikleriyle ayrılan ırklardan birini seçerek (veya kendi ırkımızı oluşturarak) başlıyorduk oyuna. Teknolojide ileri, yaratıcı bir medeniyet olan Psilonlar (her MoO'da ilk oynadığım ırk olur genellikle) diktatörlükle

yönetilirdi örneğin. Kimi ırkın pilotları çok iyi iken, kimisi yer savaşlarında güçlüydü; bir ırk nüfus avantajına sahipken, diğerinin casus gemileri meşhurdu vs. Irklar gibi yıldız sistemlerinin ve gezegenlerin de farklı özellikleri bulunuyordu. Kimisi koloni kurmaya müsait değildi; bazıları maden yönünden zenginken, diğerleri tarıma uygundu. Dolayısıyla stratejinize uygun gezegenleri keşfetmek veya keşfettiğiniz gezegene uygun stratejiler belirlemek de oyunun derinliğini artıran bir başka özellik olarak çıkıyordu karşımıza.

İçeriden içeriden karanlık yükselirken

O kadar çok tercihle karşı karşıya kalmıştım ki sevinç çığlıkları atmak ve derin düşüncelere dalmak arasında salınan bir ruh haline bürünüvermiştim oyun boyunca :) Seçeceğim (ilk) ırk belliydi. Ya sonrası? Hangi gezegenlerde koloni kuracak, hangi kolonilerde ne tarz bir üretime yöneleceğim? Hangi teknolojileri araştıracak, medeniyeti hangi yolda ilerleteceğim? Hangi ırklarla irtibat kuracak, nasıl bir diplomasi yürüteceğim? Hangi koloni liderini, gemi kaptanını işe alacak ve onları nerede görevlendireceğim? Bunlar gibi çok daha fazla soruyla karşı karşıya kalıyordum, verilecek kararlar uçsuz bucaksız gibi geliyordu. Haliyle her bir turda daha fazla zaman harcamaya, her bir adımı atarken uzun uzun düşünmeye başlamıştım. Bir yerden sonra kâğıt kaleme uzanıp hesap kitap işlerini kayıt altına da almak gerektiğine karar vermiştim. Bildiğiniz yazıp çizerek strateji belirlemeye çalışır olmuştum yahu.

"… gezegenimde gıda sorunu var, kıtlık baş gösterdi, huzursuzluk çıkıyor, hemen oraya gıda takviyesi yapmalıyım", "… teknolojisini araştırırsam, … kadar tur sonra … üretmeye başlarım", "… ırkıyla ittifak kurarsam onun savaşa girdiği … ırkıyla düşman olurum. Onlar da adamın gözünün yaşına bakmıyor yahu. Tarafsız mı kalsam?", "Bizim casuslar ne alemde acep?", "Bu haritada kaç gezegen vardır ki?"

Saatlerim bunlar gibi sorular eşliğinde akıp geçiyordu. Başlarda, seçtiğim ırkın özelliğine uygun bir role bürünmüş (ne yapayım, metot oyunculuğu huyum kurusun), teknolojiye vermiştim kendimi. Ama o ışık sisteminden öbürüne yayıl, yeni yeni koloniler kur derken besleyecek boğaz sayısı da artıyordu. Haliyle kaynakların bir kısmını nüfusu beslemek, huzursuzluk çıkmasını engellemek için kullanmak gerekiyordu. Bir de galakside yayıldıkça diğer ırklarla temas kaçınılmaz hale geliyordu. Haydi bir kısmını diplomatik dille çözdük, ticaretle durumu kurtardık, hatta dostluklar geliştirdik. Ama şu laftan sözden anlamayanları ne yapacağız? Ben efendi efendi medeniyet kurma derdindeyken ordular kurup sağa sola saldıran ırklar başıma bela olmaya başlamıştı. Bu sefer de ordu kurma işine giriştik iyi mi!? Savaşa meraklı olduğumdan değil, yanlış anlaşılmasın, tamamen nefsi müdafaa. En azından başlarda olay böyleydi. Sonra ufaktan içimdeki karanlık taraf baskın gelmeye başladı. Yeni Sith Lordu olacak halim yoktu elbet, ama galaktik imparatorluğu kurup tahta geçmemin önünde kimse duramazdı! Nihayetinde diktatörlükle yönetilen bir ırkın lideriydim, neden tüm galaksiyi bayrağım altında toplamak gibi bir hedefim olmayacaktı ki? Savaşlar, zaferler, fetihler, yeni koloniler, güç, daha çok güç…





MASTER OF ORION SERİSİ

İlk Master of Orion, Eylül 1993'te çıkışını gerçekleştirmişti. Sonra, Master of Orion II: Battle for Antares ziyaret etti bilgisayarlarımızı 1996 yılında. İlk iki oyunun yapımcısı Steve Barcia'nın kurduğu Simtex, dağıtımcısıysa Sid Meier'in kurucusu olduğu Microprose'du. Zaten Civilization ve XCOM serileriyle hayranlığımı ziyadesiyle kazanan Microprose, MoO serisiyle de bunu taçlandırmıştı seriyle ilk tanıştığım dönemlerde. İkinci oyunun ardından seri uzun bir kış uykusuna yatmıştı; ta ki 7 yıllık bir aranın ardından 2003 yılında Master of Orion III'e kavuşana kadar. Ancak bir değişiklikle, serinin yapımcısı artık Simtex değil Quicksilver Games'ti ve dağıtımı da Infogrames üstleniyordu. Belki de bu değişim nedeniyle 3. oyun 2.'sinin gölgesinde kaldı benim için. NGD Studios tarafından geliştirilen ve dağıtımcılığını Wargaming'in yaptığı Master of Orion: Conquer the Stars'sa 2016 yılında bilgisayarlarımıza teşrif etti. Belki yüksek notlar almamış olabilir ama ben hâlâ bıkmadan oynuyorum :)







Ya o savaşlar sonucunda köle edilen, hatta daha kötüsü yok olup giden (soykırıma uğrayan) ırklar? Veya attığımız füzelerle, bombalarla toz bulutu haline getirdiğimiz gezegenler? Onlar ne olacaktı? Sizler de biliyorsunuz; "O kadar kusur, her imparatorlukta olur!"

At the end of the day / You got to carry your own weight

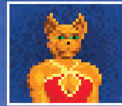
Tam burada duralım sayın Oyungezerler. İşte bu oyunu benim için ayrı bir yere taşıyan unsurlardan birisi de bu noktada karşı karşıya kaldığım sorgulamaydı. Belki huzur içinde yaşayan, çok gelişmiş bir teknolojiye sahip, görünürde hiçbir derdi olmayan bir galaktik imparatorluk kurmuştum. Ama ölüp gidenler, yok ettiğim gezegenler ne olacaktı? Gözümü bile kırpmadan imza attığım katliamların yükü altında ezilen vicdanımla ekrana bakakalmıştım işte. Sonuçta bütün kararları ben vermiştim ve bütün sorumluluk bana aitti. Zaferin sahibi olduğum kadar, katliamın da sorumlusu bendim. Sonraki oynayışlarımda zihnimin bir yanında hep yer etti bu durum ve bir gezegene tonlarca füzeyi göndermek artık eskisi kadar kolay bir karar değildi benim için (yine de ara sıra eski diktatörlerden kim kaldı tarzı oynanışlara imza attığım doğrudur :))

Özetle sevgili dostlar, yıldız sistemleri ve gezegenleri keşfetmek, koloniler kurmak, üretim yapmak, medeniyetinizi adım adım geliştirmek, diğer ırklarla ittifaklar kurmak, savaşmak, casusluk yapmak, ister demir yumruğunuzla, ister teknolojik üstünlüğünüzle, ister güçlü ekonominizle galaksinin efendisi olmak derken bu oyun siz daha farkına varmadan onlarca saatinizi çalıp götürüyordu. Çaldığı saatler helali hoş olsun, yaşattığı keyfe doyum olmaz :)

STAR LORDS

Serinin hayranları tarafından "Master of Orion 0" diye adlandırılan bir oyun Star Lords. Aslında tam olarak bir oyun olduğu söylenebilir mi emin değilim. Kendisini Steve Barcia'nın Master of Orion öncesi geliştirdiği bir prototip olarak kabul etmek belki daha uygun olacaktır. Barcia bu oyunu Alan Emrich ve Microprose'a gösteriyor ve onların geri dönüşleri doğrultusunda ilk Master of Orion'ı geliştiriyor. Ve bu sayede çok güzel bir seriye hayat vermiş oluyorlar. Ellerine sağlık :)





Neden Efsane Oldu?

4X STRATEJİ TÜRÜNÜN İSİM BABASI

Türe '4X strateji' (EXplore, EXpand, EXploit, EXterminate) isminin verilmesine vesile olan oyundur Master of Orion. Evet, öncesinde çıkan bir Civilization oyunu mevcut ve o seri de bir başka efsanedir, kalbimizde yeri ayrıdır ama 4X ismi ilk kez 1993 Eylül'ünde Alan Emrich tarafından kaleme alınan bir Master of Orion incelemesinde zikredilmiştir (hatta oyunu ne kadar beğendiğini ifade ederken 5. X'i de dâhil etmiştir EXquiste şeklinde). Dolayısıyla türün önünü açan bir seridir MoO. Bugün bu türden herhangi bir oyunu severek oynuyorsak, hatta böyle bir tür varlığını sürdürüyorsa bunu Master of Orion'a borçluyuzdur biraz da.

TEKNOLOJİ AĞACI

Sonuçta uzayla ilgili bir oyun yapıyorsanız oyunda zikrettiğiniz teknolojilerin de uzaya yakışır olması gerekir, değil mi? MoO bunun altından da başarıyla kalkan bir yapımdı. Onlarca teknolojik araştırma, bunların sayesinde elde edebildiğiniz geliştirmeler, 'böyle ırklar ve böyle bir galaksi olsa herhalde kullanılan teknolojiler de böyle olurdu' dedirtebiliyordu. Günün sonunda dört başı mamur bir uzay medeniyeti geliştirmenin hazzını yaşatacak dolulukta bir teknoloji ağacıyla karşı karşıyaydık ve hangi dalda ilerleyeceğimize, hangi geliştirmeleri açacağımıza karar vermek keyifli bir uğraş haline geliyordu.

ÜÇÜNCÜ TÜRDEN YAKINLAŞMALAR

Master of Orion'la biri insan ırkı olmak üzere onun üzerinde (ilk oyunda 10 ırk, ikincisinde 13 ırk bulunuyordu) ırk arasından seçim yapılabiliyordu -ki 2. oyunla birlikte isterseniz kendi ırkınızı tanımlama imkânı da gelmişti. Bu ırklar arasındaki farklılıklar sadece kozmetik farklılıklar değildi. Her birinin kendine has özelliklere sahip olduğu görülüyordu ve bu farklılıklar seçtiğiniz ırka göre değişik stratejiler geliştirmenin, farklı bir oyun tecrübesi yaşamanızın da kapısını aralıyordu. İlla ki size yakın gelecek, öncelikle tercih edeceğiniz bir ırk olacaktır; ama en azından birkaç ırkla tekrar oynamak için ziyadesiyle sebep sunuyordu oyun.

TAŞ-KAĞIT-MAKAS

Önünüze sunulan tercihlerde denge iyi kurulmuştu. Teknolojide mi ilerleyeceksiniz, kaynakları üretime mi ayıracaksınız, geniş ordular mı kuracaksınız? Hangi tercihte bulunursanız beraberinde gelen artılar kadar eksileri de bulunuyordu. Dolayısıyla bütün imkanlarınızı bir alana seferber etmekten ziyade diğer alanlarda da dengeli bir ilerleyişi hedeflemek daha makul bir tercih haline geliyordu çoğu zaman. Varını yoğunu ordu kurmak için harcamaya başlayan bir imparatorluk bir süre sonra ekonomik sıkıntılarla ve kıtlıkla karşı karşıya kalabiliyor, hızlıca teknolojide ilerleyelim diye uğraşanlar da gezegenlerini savunmasız bırakma riskini göze alıyordu.

SONSUZLUK VE ÖTESİ

Master of Orion uzayın uçsuz bucaklığını hissettirebilen de bir yapımdı. İlk başladığınızda bir yıldız sistemi içerisindeki gezegenlerle haşır neşir olurken sonrasında "komşu yıldız sistemlerine atlayayım, burası da kesmedi az daha ötelere gideyim" diyor ve en sonunda önünüzde koskoca bir galaksinin uzandığını görüyordunuz. O haritaya bakarken ufacık noktalar gibi görünen yıldızların her birinin etrafında dünyamız gibi gezegenler bulunduğunu aklıma getirdiğim her anda sonsuzluk içerisinde bir toz tanesi kadar bile olmadığımın farkına varıyordum.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



SHADY O'GRADY'S RISING STAR *[WIN]*

2008 yılının ilk ayları, konsollarda Guitar Hero - Rock Band modasının yükselmeye başladığı, plastik gitarların henüz bana ulaşmadığı dönem. "Bağımsız yapım" kavramına yeni yeni alışmaya başladığımız dönem aynı zamanda. Lise yıllarımdan kalma rock grubu kurma hevesimi dindirebilecek bir oyun bakınıyorum sanal alemde. Çok geçmeden bu biraz uzun ve değişik isimli, yarım gigabyte gibi zamanına göre çok da küçük sayılmayan dosya boyutuna sahip oyunu buluyorum 8 - 10 dolar civarı bir ücret karşılığında (doların 1,2 lira olduğu güzel günler). Dinleyicileri gaza getirmeye çalışan ve nedense 1980'lerin yıldızlarından, rahmetli Laura Branigan'ı hatırlatan genç bir solist ve köşede bir konser bileti kopyasıyla karşılıyor beni Shady O'Grady's Rising Star. Uzun saatlerimi müzik organizasyonları ve altın plak ödülü peşinde, bir sürü angarya işle geçireceğimden habersizim henüz.

Ayrıntı konusunda oldukça zengin içeriğe sahipti bu menajerlik oyunu; rock, caz, rap, metal, punk gibi müzik türleri ve gitar, bateri, klavye hatta dj platformu gibi enstrümanlar arasında seçim yapıyorduk, ABD'nin küçük ve büyük şehirlerinde turnelere çıkıyorduk ve en azından bir süreliğine eğlendirici olabilen farklı mini oyunlar da değişiklik katıyordu müzik dünyasının en meşhur grubunu oluşturma maceramıza. Gitar telleri ve bateri zillerine kadar gerçek marka ve modeller kullanılmış ancak mevcut malzemeyi yeterli bulmayanlar için mod desteğiyle ilâve birçok marka da eklenebiliyor. Ayrıca oyunun başında şehir ve enstrüman özelliklerini istediğimiz gibi değiştirebiliyorduk.

Buraya kadar geçmiş zaman ve hikâye kipinde yazmış olmam, Shady O'Grady's'in geçmişte kalmış, günümüzde oynanamaz bir yapım olduğu anlamına gelmiyor, işin güzel yanı da bu belki. Yıllar önce uzun saatler harcadığım müzik grubu hevesine tekrar giremedim bu ara belki ama nostaljik esintili yazıyı yazmadan hemen önce heavy metal, hard rock, rap, blues gibi farklı türlerden oluşan oyun müziklerini dinledim. Windows'ta sorunsuz çalışan bu sevimli müzik menajerliği oyununu internette biraz arayınca ücretsiz indirip deneyebilirsiniz. Aynı zamanda iyi bir müziksever olan yapımcı Gilligames'e de teşekkür ederek kapatayım "2007 - 2008'in hitleri" bölümümüzü. **NOYAN**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC *[PC / PS2 / PS3 / WII / XBOX 360]*

Wii'de FPS oynamaktan ne kadar keyif aldığımı daha önce de sizlerle paylaşmıştım. Ne var ki her bağımlılığın sonu da kötü oluyor arkadaşlar. Zira bu oyun konsolda bitirmediğim nadir FPS'lerdendi ve lanet olasıca oyunu bulabilmek için adeta bir taraflarımı yırttım. Ben ne bileyim bu oyunun beni gazi maaşı bağlanacak hale getireceğini?

Oyunumuz adından da anlaşılabileceği üzere 2. Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesinde geçiyor. Diğer FPS'lerden ayrılan en önemli özelliği de her bölüm öncesinde gireceğiniz eziyete, pardon savaşa dair gerçek belgesel parçaları göstermesi. Bir nevi oyun "gör bak birazdan neler edeceğim sana" demeye çalışıyor aslında, boşa sevinmeyin.

Bölüm başlar başlamaz fark edeceğiniz ilk şey oyunun aslında günlük gazetelerin yanında bedava olarak verilen oyunların kalitesinde olduğu olacak. Zira çoğu FPS oyuncuyu gaza getirecek açılış sahneleriyle başlarken bu elinize tüfeği verip sizi görüp görebileceğiniz en ruhsuz savaş ortamına yolluyor. Oyunda atmosferik açıdan o kadar şey olmuyor ki silahınızı kenara bırakıp etrafınıza bakarsanız daha çok pazar sabahı pikniğe gelmişsiniz gibi hissediyorsunuz.

Japonların ne kadar zeki bir millet olduğuna dair inancımı da bu oyun bozdu diyebilirim. Zira savaştığınız Japon askerlerin siper almak gibi bir derdi yok. Çatışırken ya öylece ayağa dikilip size ateş ediyorlar ya da Almanya'dan gelmiş abileriymişsiniz gibi boynunuza sarılmak için üzerinize koşuyorlar. Lunaparkta bir paket sigara kazanmak için havalı tabancayla ateş ettiğiniz tenekeler çok daha gerçekçi hissettirir, öyle diyeyim size.

Hani acaba bu sıkıntılar Wii versiyonuna mı özgü diye düşündüm ama internetten gördüğüm kadarıyla bütün versiyonları aynı dertlerden mustarip. Hatta "Battle for Pacific Gazileri Derneği" kurup cüzi bir üyelik aidatı alsam kısa sürede vergi rekortmeni olurum yeminle. Bunun yerine gece 12-8 nöbeti tutun daha iyi. **EMRE S.**





3 DİLEK [PLANESCAPE: TORMENT]

Ölüme tapanların elindeki cesetleri çalıp onlara geri satan yeraltı liderleri, sürekli şekilde yandığı için dekorasyon olarak kullanılan hareketsiz büyücüler, insanların entelektüel ihtiyaçlarını tatmin etmekle görevli hayat kadınları, hatta araftaki bir labirentte mahsur kalmış robotlar... Karşıma çıkan zorlukların ve tuhaflıkların arasında beni hafızamın neden yerinde olmadığı ve neden ölmediğim sorularının yanıtlarına ulaştıracak ipuçları çok zor görülebiliyordu ancak bir şekilde onları takip ettim, farklı bir düzleme yol alarak bana ölümsüzlüğümü veren yaşlı cadı Ravel Puzzlewell'e ulaşmayı başardım.

"Nihayet geri döndün ha sevimli şey" diye karşıladı beni. Bana doğru uzandı ve parmaklarını yüzümde, vücudumda, özellikle de yara izlerimde gezdirmeye başladı. Ben de ona doğru uzandım, parmaklarım yüz hatları üzerinde dolaşırken ikimizin de gözleri kapalıydı. Her şey tuhaf derecede tanıdık gelmeye başlamıştı. Geçmişten gelen bir yankı kapladı zihnimi:

"Gri Kardeşler'in en kudretlisi olduğun söyleniyor Ravel. Sana ulaşmak için çok uzaklardan geldim."

"Ama neden bu yolculuğa çıktın? İstediğin şey önemli olmalı... Ancak görünüşe göre benim ilgilenebileceğim hiçbir şey getirmemişsin. Alacağın hizmetin karşılığını ödemek zorundasın..."

"İstediğim önemli. Karşılığı ise bir sınav. Belki de imkânsız bir sınav... Korkarım ki 'senin' bile yeteneklerinin ötesinde..."

"Benim yeteneğimin ötesinde HİÇBİR ŞEY yok sersem insan! HİÇBİR ŞEY! Sınavını sun, seni dinliyorum!"

"Bütün insanları yaşamlarının sonunda ölüm bekler. Beni artık beklememesini istiyorum... Bunu gerçekleştirebilir misin ey güzel Ravel?"

Görünüşe göre ölümsüzlüğü arzulayan ilk ben planını doğru yapmıştı. Bulmaca çözme uzmanıydı Ravel, bununla gurur duyuyordu, hatta ismini bile oradan almıştı. Onun bu zaafını manipüle etmiş, istediği şeyi ona bir bulmaca olarak sunmuştu.

Ravel'in ilk baştan beri normal olmayan, üstüne üstlük geçen uzun zaman içerisinde bulanıklaşmış zihninde yanıtlar aramaya devam ettim. Aradığım çoğu yanıt onda değildi. İlk benim ismini, nasıl biri olduğu ve neden ölümsüz olmak istediğini bilmiyor veya bir zamanlar biliyorduysa bile hatırlamıyordu. Ölümlülüğümü nasıl geri kazanacağımın yanıtı da onda değildi. Ancak hafızamın, ölümsüzlüğümün bir yan etkisi olduğu açıklığa kavuştu Ravel'le konuşurken. Deneyinin başarılı olup olmadığını test eden ilk kişi de kendisiymiş. Bıçağını kalbime soktuktan ve ben geri geldikten sonra fark etmiş bu yan etkiyi.

Geveze kurukafa Morte'un isim vermeden anlattığı bir hikâyeyi hatırladım o an:

"Kim olduğunu ve nereye gideceğini hatırlamayan bir adam oturup yorgun bacaklarını dinlendirirken karşısındaki ihtiyar kadını fark eder. Kadın dişsiz ağızıyla kesik kesik gülerek sorar: Üçüncü dileğin nedir?"

Adam şaşırır: "Üçüncü dilek mi? Birinci ve ikinci olmadan üçüncüsü nasıl olabilir?"

"İki dileğini zaten diledin ama ikinci dileğin, her şeyin ilkini dilemeden önceki haline gelmesiydi. Bu yüzden hiçbir şey hatırlamıyorsun, her şey eski haline geldi. Ve tek bir dilek hakkın kaldı."

"Pekâlâ" dedi adam. "Söylediklerine inanmıyorum ama bir dilek dilemenin zararı yok. Kim olduğumu hatırlamak istiyorum."

"Komik" dedi ihtiyar kadın ve bu dileği gerçekleştirerek yok oldu. "İlk dileğin de buydu."

ÖMER

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ FİLM // ANİME // MÜZİK

COBRA





Kendisinin büyük hayranı olsam da Sylvester Stallone'nin ciddi şekilde çocuk akıllı olduğunu düşünüyorum kimi zaman. Kendisinin en ünlü filmlerinden biri olan Cobra da bunu ispatlar nitelikte bir yapım. Zira Sly'ın suçlulara öldürmeden önce "suç bir hastalıktır, senin ilacın benim" dediği bir filmden bahsediyoruz.

Marion Cobretti, nam-ı değer Cobra abimiz Los Angeles polis departmanında görev almakta ve bütün gün janti giyinmesi için maaş almaktadır. Aynalı gözlükler, deri eldivenler, kobra kakmalı silahlar falan. Şehre de neden olduğunu anlamadığım biçimde her akşam buluşup boş bir depoda balta tokuşturan bir suç örgütü musallat olmuştur. Sly üstünü başını dağıtmadan bu adamlarla savaşır, artistik hamleler yapar, tonla şey patlatır ve arta kalan zamanlarda da eşi Bridgette Nielsen'le takılır.

80'lerin tipik boş aksiyon filmlerinin kusursuz bir örneğidir Cobra. Bu yüzden çılgın gişe yapsa da eleştirmenler tarafından yerden yere vurulmuştur. Aynı sebeple VHS kaset kiralanan yıllarda Türk televizyonlarının da vazgeçilmez filmlerinden biriydi. Cobra'nın tıpkı Rocky ve Rambo gibi büyük bir seriye dönüşeceğinden çok eminmiş Sly fakat işin ilginç yanı bu film için reddettiği Beverly Hills Cop büyük bir seriye dönüşmüş, Cobra'ysa göz yakan 80'ler filmleri arasında yerini almıştır. ■ **EMRE S.**

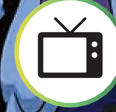
HE-MAN

"Gölgelerin gücü adına, güç bende artık!" Yaşınız çok genç değilse %100 eminim ki bu cümleyi okurken kelimeleri uzatmış, He-Man'in sesini ve bu müthiş çizgi dizinin müziğini beyninizin içinde duymaya başlamışsınızdır. Aksini düşünmek zaten mümkün değil, çocukluğumuz bununla geçti çünkü.

1982'de DC Comics tarafından yaratılan He-Man and the Masters of Universe (He-Man ve Kâinatın Efendileri) aslında klasik bir "iyiler kötülere karşı" çizgi dizisiydi. Prens Adam sihirli sözcükleri söylediğinde He-Man'e, ürkek kaplanı Titrek'se bir anda Atılgan'a dönüşürdü. Aslında dizinin orijinalinde "in the name of Gray Skull" der He-Man, Gray Skull dediği de dönüşüm sırasında arka planda gördüğümüz kafatası şeklindeki kalenin adıdır. Kalenin ismi de Gölgeler Şatosu olarak çevrilmişti zamanında ama nedense şimdi bile kulağa gayet iyi geliyor bu isimler.

Neyse efendim, He-Man ve arkadaşları (Büyücü, General, Orko) İskeletor ve adamlarına karşı amansız bir mücadele verirdi her bölümde. İskeletor'un ve emrindeki yaratıkların tasarımları da süperdi (Hayvan Adam, Üçgöz, Balık Adam, Tuzak Çene ilk aklıma gelenler). Aslında He-Man bir nevi Eternia krallığının Clark Kent'idir. Onun gerçekte Prens Adam olduğunu kimsecikler anlamaz, sadece en yakın dostları bilir. Az önce oturup 20 dakika boyunca ilk bölümü seyrettim, bir saniye bile sıkılmadım. İtiraf edin, sizin de canınız çekti değil mi? O zaman şuraya bir de ipucu bırakayım, anladınız siz ne yapmanız gerektiğini: d29XsSJNIOI ■ **ESER**









SHAMAN KING

Aslına bakarsanız ben de hayal meyal hatırlıyordum bu animeyi. Sene 2001, Jetix diye bir kanalda izlemiştim. Oturdum dedim birkaç bölüm izleyeyim de az anılar canlansın. Birdenbire kendimi havanın sıcak olduğu mevsimde, benim de annemin soğuk su içmeme izin vermediği yaşta olduğum sıkıcı bir yaz gününde, çekyatın üstünde buluverdim. İlk animem be! Öyle nostaljik yani.

Daha ilk bölümden neye uğradığını şaşıran Manta'yla birlikte ruhlarla iletişime geçebilen şamanların dünyasına atılıyoruz. Okul dönüşü bir mezarlıkta You Asakura ve 600 yaşındaki ruh takım arkadaşı Amidamaru'yla tanışan Manta kendisinin de ruhları görebildiğini fark edince 500 yılda bir yapılan Şaman Dövüşü turnuvasına tanıklık etmek için bu üçlünün peşinden yola çıkıyoruz. Turnuvanın ucundaysa kazananı dünyanın en güçlü ruhuyla bağlantıya geçip eşi benzeri bulunmayan bir güç bekliyor: Dünyaya istediği gibi şekil verebilmek!

Ve o küçük yaşta dahi Shaman King'in beni nasıl pençesine aldığını bir kere daha anladım izlemeye başlayınca. Bir şeyi çok iyi yapıyor bu anime, o da komedi ve ciddiyet arasındaki geçişler. İlk bakışta grup dinamiğinin kalıplaşmış alt başlıkları gibi görünen yan karakterlerin bile hikâyelerini, bireysel hedeflerini bir şekilde 64 bölüme sığdırmayı başarıyor. Ama bunu yaparken komedisinden, kolay izlenebilirliğinden kopmuyor.

Şamanların başa baş mücadeleleri ve savaş sahneleriyle bezeli bu anime tam araya sıkıştırmalık, uzun uzun serilerden yorulunca izlemelik bence. Ha ama derseniz ki tek sezon yetmez, sizi 32 bölümlük mangasına davet ediyorum o zaman. **GÜLHİS**





THE BRILLIANT GREEN

TERRA 2001

Acccayip seviyorum Tomoko Kawase ablayı. Dünyanın en yetenekli vokali değil, yaptığı müzik de öyle dağlar taşlar bir müzik değil ama huzur buluyorum ya onu dinlerken. Kendimi dünyadaki bütün müziklerden sıkılmış hissettiğim günlerde bile Tomoko Kawase açıp kendimi evimde hissedebiliyorum.

Böyle deyince sanki çok huzurlu, rahatlatıcı müzik yapıyormuş gibi de oldu ama hiç değil aslında. Aşırı çatlak bir kişilik olan Kawase'nin solo projeleri bir kenara (ki onları da çok severim) vokali ve söz yazarı olduğu The Brilliant Green'in müziğini alternatif-pop-punk gibi tanımlayabilirim sanırım. Üç türle de aram çok yoktur aslında ama işte başta Tomoko Kawase'nin şeker komasına girmiş de sokakta döne döne şarkı söylüyormuş gibi olan tatlı/mayhoş vokali olmak üzere ilginç ve bağımlılık yapıcı bir sound'u var The Brilliant Green'in.

Terra 2001 hem tam bir karakteristik The Brilliant Green albümü, hem de bir sürü hit şarkısı var. Bye! My Boy! tam grubun kafası güzelliğine örnek garip bir şarkı mesela. Ai No Ai No Hoshi müthiş bir akustik parça. Öyle ki gitar çalan ev arkadaşım şarkıya bayılmış, Japonca falan bilmemesine rağmen şarkıyı ful ezberlemişti, arada çalıp söylüyordu. Kıpır kıpır harika bir parça olan Call My Name'se favorim. Hatta The Brilliant Green'in en sevdiğim şarkısı bile olabilir. Japoncası da var ama bu albümdeki İngilizce versiyonu çok daha iyi ki zaten Tomoko Kawase, Japon vokallerin %95'inin aksine doğru düzgün bir İngilizceye sahip. Kawase'nin bu şarkıda cümlelerin sonlarında titreyerek azalarak bitmesine de ayrıca bayılıyorum. Hele bir beybi deyişi var hastası olmamak, bağıra çağıra Kawase'yle beraber söylemek istememek elde değil :) Dinlemeden geçmeyin bence.

Gerisi de güzel albümün, Sono Speed De falan gibi güzel parçalar var ama siz şu saydığım üçünü bir dinleyin, sardırırsa gerisini getirirsiniz artık. **ÖMER**

Oyungezer

SAYI: 132- 2018/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Emre Karaoğlu, Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Eylül 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.